
GROSSES SPECIAL: CLASSIC-SHOOTER!
VIDEO GAMES
06/2000 ■ DM 6,50 s52,- ■ sfr 6,50 ■ lfr 158,- Lit 9000 ■ Pta 725,- ■ Dr 1700
PS
N64
DC
PS2
GB
Das Magazin von Spielern für Spieler!
Die Tokyo Game Show: Über 60 neue Games für Europa!
BIG IN JAPAN!
Tekken TT
Der Klassiker im Luxus-Outfit
Topaktuell!
Die neue Spiele-Referenz?
Mach mir den Gott: Peter Molyneux stellte seinen neuesten Geniestreich Black & White für Dreamcast vor!
Außerdem: 58 Tests, viele Tipps & Tricks und mehr!
Rollenspiel total!
Genialer RPG-Genuss: Konami's Suikoden II trumpft auf!
Action total!
Kurt, Max & Dr. Hawkins sind zurück: MDK 2 – der DC-Test!
Silikon total?
Dead or Alive 2: Wackelt der Thron von Soul Calibur?
Future Verlag
Medien mit Leidenschaft
JUNI 2000
DM 6,50
4 391062 306503
06

So schön war Lara noch nie.





Jetzt auch erhältlich für



TOMB RAIDER IV
THE LAST REVELATION









www.eidos.com



Land des Lächelns



Jan Binsmaier
Chefredakteur

„Dead or Alive 2 ist toll – aber noch nicht toll genug! “

Zweimal im Jahr öffnet die Tokyo Game Show ihre Pforten und zeigt den begeisterten (und manchmal recht durchgeknallten) Japanern, was da so alles im nächsten halben Jahr auf sie zurollt. Spiele ohne Grenzen – natürlich interessiert uns Europäer genauso, was findige Programmierer für die Konsolen dieser Welt gebastelt haben. Ganz klar: ein Fall für Schwammerl!

Also schulterte unser Sönke seine Kampfausrüstung, enterte den nächsten Flieger nach Nippon, setzte sein berühmtes "Ich-bin-da-also-her-mit-dem-Zeug"-Lächeln auf und stürzte sich in die aufgeregten Massen. Über 380 neue Games präsentierte die Messe – heftig! Dass dabei aber jede Menge Japan-only-Stuff dabei war, versteht sich von selbst. Schulmädchen-Sims, LKW-Fahrprüfungen oder Musikgames mit elektrischer Blockflöte erfreuen zwar so manches Asiatenherz, hierzulande entlocken diese Dinger aber selbst den härtesten Freaks nur ein müdes Lächeln. Trotz der Menge an nicht-europäischer Ware fand Sanka aber trotzdem einiges, was uns über kurz oder lang in die Konsolenschächte flattern wird – lest dazu den Messebereicht ab Seite 22.

Themawechsel: Das hatten wir in der VG auch noch nie... Wir erklären nämlich an dieser Stelle einen Test in dieser Ausgabe für ungültig! Es geht um *Dead or Alive 2*, das ihr ab der Seite 72 findet. Denn kurz vor Ende dieser Ausgabe erreichte uns die Nachricht von Acclaim, dass *DoA 2* kurzfristig nun doch auf August verschoben wurde – die an uns gesendete Testversion sei daher nicht die endgültige Version. Dumm für uns, da diese Seiten sich bereits in der Druckerei befanden und nicht mehr ausgetauscht werden konnten. Die Testwertung ist also nicht gültig – schließlich möchte Acclaim bis zum Erscheinen noch weitere Sachen dazubasteln. Und zwar sollen erspielbare Charaktere und neue Kämpfer integriert werden; zwei Dinge, die tatsächlich in unserer Testbewertung stark negativ auffielen. Acclaim hat es selbst erkannt und möchte dies nun beseitigen – ein guter Grund für die Verschiebung, wie wir meinen. Unsere Bitte also: Seht den Bericht in dieser Ausgabe doch einfach als sehr ausführlichen Preview an und ignoriert die Bewertung. Denn selbstverfreilicht werden wir kurz vor dem endgültigen Erscheinen das runderneuerte Game nochmal auf Herz und Nieren testen. Doch jetzt genug gelabert – viel Spaß mit der neuen Video Games!

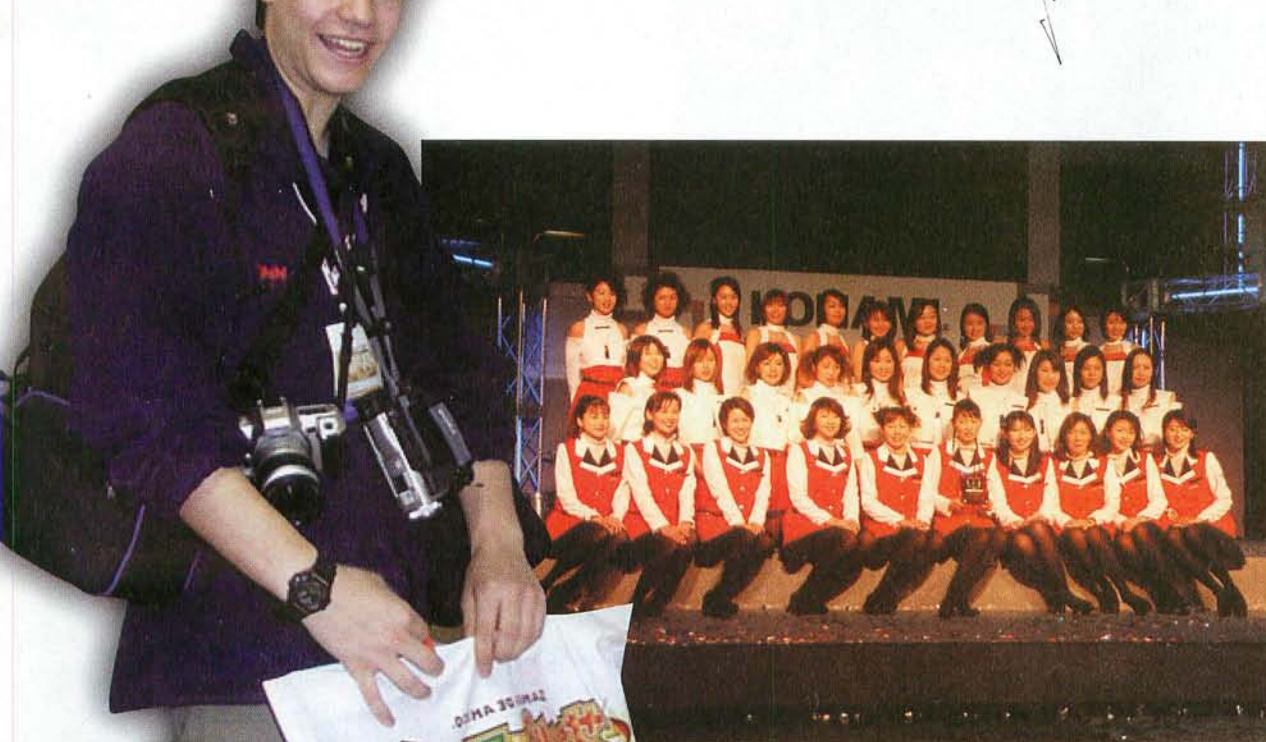
Euer



100% Freak Power!

Ausgabe 06/2000

■ Diesen Monat in der VG: Direkte Infos von Peter Molyneux zu seinem potentiellen DC-Hit *Black & White*, ein ausführliches Messebericht von Sanka zur Tokyo Game Show Spring 2000 mit anschließendem Besuchsbericht bei Namco, ein sattes Special über Classic-Shooter, eine Verlosung von 25 Musik-CDs, unser Freak-Test mit Florian "Ramza" Strasser, Hardware-Tests mit DC-Umbau-Schwerpunkt, ein News-Bericht über *Tekken Tag Tournament* und vieles mehr. Die wichtigsten Tests: *MDK 2*, *GTA 2* für DC, *Street Fighter 3 Double Impact*, *Alundra 2*, *Vandal Hearts 2*, *Suikoden II*, *Winback: Covered Operations*, *4 Wheel Thunder*.



■ Sanka mit typischer Japano-Tarnung: Foto-Technik um den Hals und angepaßte Glubscher! Ja, da staunten die Konami-Messeschönheiten! Der Sanka kann´s halt einfach!

Medien mit Leidenschaft

■ Future Verlag ist die deutsche Tochterfirma von Future Network, dem britischen Verlagshaus. Weitere Future Büros befinden sich in Bath, London, New York, San Fransisco, Somerton, Paris, Mailand und Rom.



Inhalt

06/2000

Also Sachen machen diese Japaner – lest unseren Messebericht der Tokyo Game Show Spring 2000!



Kontakt

Anschrift der Verlags
Future Verlag GmbH
Rosenheimer Straße 145h
81671 München
Telefon
089 - 45 06 84 70
Fax
089 - 45 06 84 49
Web
www.future-verlag.de
E-mail
vg@future-verlag.de

Future VERLAG

Der Future Verlag ist ein Mitglied von The Future Networks plc.

The Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stillen ihren Informationsdurst auf unterhaltsame Art, und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungsverhältnis.
The Future Network ist eines der am schnellsten wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in 5 Ländern, weit über 100 Zeitschriften, Webauftritte, sowie eigenständige Internet-Sites. The Future Network lizensiert zudem 42 Zeitschriften in 30 Ländern.

www.future-verlag.de





Titel
Tekken Tag Tournament (PS2)

Erste Eindrücke zu einem starken Tag-Prügler!

News Focus

Special

Rubriken

VIDEO GAMES

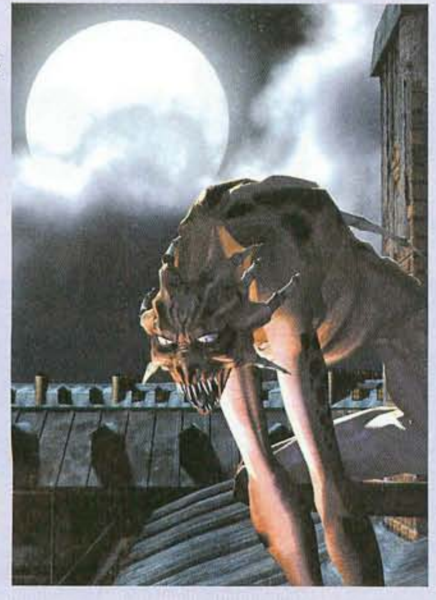


▲ Final Fight meets RPG. Neben geselligen Prügeleien fesselt *Dragon Valor* mit kleinen Rollenspiel-Einschlägen und einem netten Generations-System. Alle Infos findet ihr auf Seite 58!



▶ *MDK2* ist das Game, auf das alle DCler gewartet haben. Nicht nur, dass es die Hardware-Power des Dreamcast phantastisch nutzt, auch in spielerischer Hinsicht fesselt das Game wie kein anderes. Volle Action ab Seite 68!

▲ Klein, knuddelig, knuffig: *Kirby 64* bietet vollendeten Jump'n-Run-Genuss im Kiddie-Stil. Mehr zum Rosa-Helden auf Seite 125!



▶ Mit *Nightmare Creatures II* ist es Kalisto gelungen, die Fehler des Vorgängers auszumerzen und so einen kompromisslosen Horrorspaß zu produzieren. Das Gruseln beginnt auf Seite 88!



■ Schnell, bunt und wild. So soll ein Arcade-Racer sein. *4 Wheel Thunder* übertrumpft unsere Erwartungen. Seite 96!

PREVIEW

PLAYSTATION

NINTENDO 64

DREAMCAST



Tipps & Tricks

PLAYSTATION

NINTENDO 64

DREAMCAST

PLAYSTATION 2

GAMEBOY COLOR

100% Test

PLAYSTATION

NINTENDO 64

DREAMCAST

NEOGEO

GAMEBOY COLOR / NGPC

Import

PLAYSTATION

NINTENDO 64

DREAMCAST



◀ *Martian Gothic: Unification*: Survival-Horror im Weltraum. Seite 61!



VIDEO GAMES

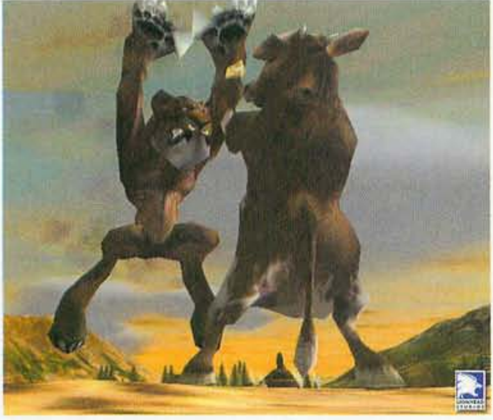
News Focus

Aktuelles, Fakten, Interviews, Gerüchte, Events...

Top-Themen diesen Monat
Sanka stellt Japan bei der TGS auf den Kopf +++ Ralph interviewt Branchen-Genie Peter Molyneux +++ Neues Horror-Futter in Alone in the Dark 4...



Online werdet ihr mit anderen Schöpfungen chatten und ihnen Ohrfeigen verpassen können.



▲ Trifft eure Kreatur auf ein anderes Tier, kommt es zum Beat'em-Up-Duell. Die sichtbaren Narben verheilen erst nach einiger Spielzeit!



▲ Hier ein Beispiel für einen faulen Spieler: Seine Kuh ist fett und unförmig – ein gefundenes Fressen für aggressive Killer-Kreaturen.

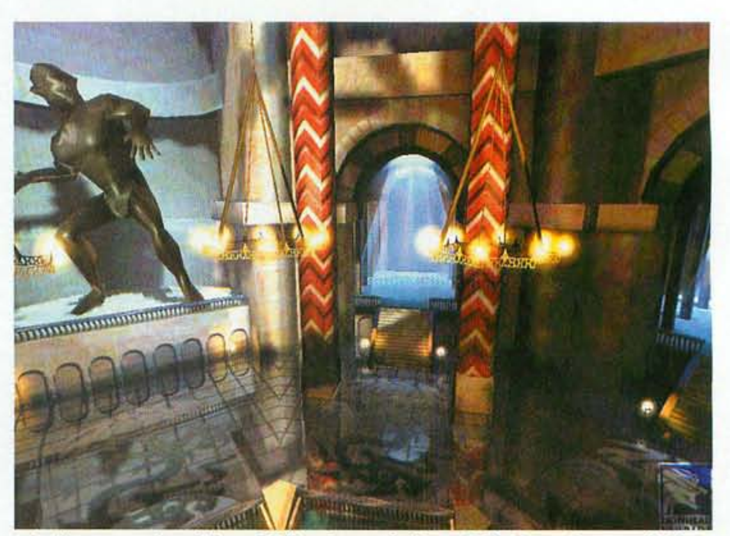
Sega-Event

Löwen an die Macht!

Mit Black & White lauert die nächste Spiele-Generation für Dreamcast am Horizont!

Als Sega uns mit großen Versprechungen am 10.April nach London zu einer Pressekonferenz mit Peter Molyneux einlud, waren wir mehr als gespannt – schließlich munkelte man schon länger von einem bahnbrechenden Titel für Dreamcast. Und wir wurden nicht enttäuscht!

Black & White mit all seinen Möglichkeiten und speziellen Features zu beschreiben, ist bereits ein schwieriges Unterfangen. Aber von einem Spiele-Mastermind vom Kaliber eines Peter Molyneux (zeichnet u.a. für so revolutionäre Titel wie *Syndicate, Dungeon Keeper, Theme Park, Populous* oder *Magic Carpet* verantwortlich) kann man auch einiges erwarten. Lasst es uns so erklären: Ihr herrscht als Gottheit über ein kleines Völkchen, das ihr je nach Gutdünken verhätscheln oder tyrannisieren könnt. Will heißen, ihr könnt den Jungs Wälder hinstellen, Futter zuwerfen oder sie einfach aus dem Nichts grabschen und den nächsten Berg hinunter rollen lassen. Je nachdem, wie ihr euch verhaltet, wandelt sich eure Insel langsam zu einem hellen, freundlichen, bunten Fleckchen Erde oder einer schwarzen, bedrohlichen, teuflischen Landschaft. Ihr könnt die Bewohner sogar soweit bringen, dass sie euch Jungfrauen auf dem Altar opfern! Nebenbei erzieht ihr eine Kreatur (Tiger, Kuh, Wolf etc. – insgesamt 13 mögliche, davon zwei exklusiv auf DC), die laut den Lionhead Studios über die perfekteste KI überhaupt verfügen soll. Alles, was ihr so treibt, wird von eurem Schützling genau verfolgt und imitiert. Bereitet ihr z.B. einen Zauber vor, wird er das auch tun. Wenn euch das nicht gefällt, könnt ihr ihn mit einer Ladung Ohrfeigen zur Räson bringen – allein diese Animation sorgt schon für gute Laune. Was das Ganze eigentlich soll, fragt ihr? Nun, es gibt eine Storyline, an der ihr euch entlang hangelt, die euch aber zeitlich keinerlei Zwänge auferlegt. Ziel ist es jedenfalls, den Gott und die Kreatur einer anderen Gegend niederzuringen. Großer Plan ist auch, *Black & White* online-fähig zu machen und sich mit anderen Spielern zu duellieren und zu chatten. Absolute Highlights: Ihr könnt euch aus dem Netz das aktuelle Wetter downloaden und in *Black & White* übertragen, euer Viech wird automatisch seine eigene Homepage erstellen und sie mit seinen Vorlieben (von euch antrainiert) und Screenshots aus seiner Sicht regelmäßig updaten! Der Clou an der ganzen Sache: Je nachdem, was ihr mit eurem



▲ In diesem wunderschönen Schlösschen sucht ihr euch die Szenarien aus, die ihr als Gott lösen wollt.

Tierchen so alles anstellt, wird es sofort als eure Schöpfung erkannt: Ob fett und unförmig oder schlank mit stählernen Muskeln, ob mit grimmigem, bösen Gesicht und Wunden bzw. Narben aus Dutzenden Gefechten oder einer lammfrommen Visage – ihr entscheidet. Trefft ihr auf eine andere Kreatur, schaltet die Engine in den Beat'em-Up-Modus, und ihr werdet Zeuge einer erstaunlich gut gelungenen Martial-Arts-Choregraphie mit coolen Special Moves. Soll nicht geprügelt

DC

Black & White
- Genre: **RPG**
- Entwickler: **Lionhead Studios**
- Hersteller: **Sega**

geplanter Release: Q3 2000



▲ Ob muskulös oder Couch-Potato, ob Rosato oder spargeldünn – ihr entscheidet über das Aussehen des Wolfs.

werden, lassen sich auch Eigenschaften wie z.B. das Tanzbein schwingen mit anderen Spielern tauschen: Legt ihr eine CD nach eurem Gusto ein, verwandelt sich dann euer schlecht gelaunter Wolf unter Umständen in einen freakigen Breakdancer! Die Möglichkeiten von *Black & White* – vor allem das reizvolle Spiel mit Gut und Böse – scheinen schier unendlich: Während einer Diskussion mit anderen Zockern könnt ihr bei unpassenden Aussagen eures Gegenübers den Watschenbaum umfallen lassen, verschiedenste Zaubersprüche lassen sich generieren, Aufgaben können parallel oder einzelnd auf verschiedenste Weise gelöst werden. Ein Beispiel: Eine Bäuerin fleht euch an, ihren vermissten Mann zu suchen. Ihr heilt ihn nun entweder und teleportiert ihn zurück (seehr großzügig), heilt ihn und lasst ihn selbst zurücklaufen (immer noch nett), lasst ihn im Wald verschimmeln (böse) oder tötet seine Frau und legt sie neben den Mann, so dass dieser an Herzinfarkt stirbt (abgrundtief diabolisch). So wie es aussieht, gedeiht ein absoluter Meilenstein unter den Fittichen von Peter "Magic" Molyneux. Wir halten euch auf dem Laufenden! RK



▲ Kleiner Gag am Rande: Es soll möglich sein, sich übers Internet in eine Wetter-Site einzuwählen und die aktuellen Daten ins Spiel zu übertragen!



▲ Alles was ihr als Gott treibt, wird eure Schöpfung nachahmen – hier wird gerade die Kraft eines Blitzes gelernt. Es lassen sich aber auch Leute grillen.

Interview mit Peter Molyneux

Nach der Präsentation nahmen wir uns Peter Molyneux zur Brust und entlockten ihm weitere interessante Details zu seinem faszinierenden Projekt.



▲ Peter Molyneux, der Gründer von Bullfrog

VIDEO GAMES: Wird die DC-Umsetzung denn wirklich genauso aussehen und alle Features der PC-Version beinhalten

Peter Molyneux: Bei der Grafik müssen wir systembedingt ein paar Abstriche machen. Die ultraschnellen Zooms, und die detaillierten Texturen werden vielleicht nicht ganz so exzellent aussehen. Dafür bekommt der Sega-Spieler eine Reihe von exklusiven Features wie zwei zusätzliche Charaktere. Wir hoffen außerdem, dass der Online-Part des Spiels voll integriert werden kann.

VG: Sie scheinen ja seit *Populous* vom Reiz, Gott zu spielen und dem Spiel zwischen Gut und Böse fasziniert zu sein – wie sind eigentlich die Testspieler *Black & White* angegangen?

PM: Die Menschen sind nicht so schlecht, wie wir es vielleicht vermuten würden. Viele haben zwar versucht, böse zu sein, brachten es aber auf Dauer nicht übers Herz, ein Terror-Regime aufzubauen. Die Leute sehnen sich vielmehr nach Harmonie: Die absolute Mehrheit setzte auf gutmütige und hilfsbereite Kreaturen.



▲ Bei der Europa-Präsentation.

VG: Wird es zwei verschiedene Cover – vielleicht schwarz und weiß – bei der Verkaufsversion geben?

PM: Wir hatten geplant, den Spieler schon beim Kauf zwischen Gut und Böse unterscheiden zu lassen. Die weiße Version des Spiels sollte vier Pfund (also ca. 12 Mark) teurer sein als die schwarze und der Erlös an Kinderdörfer in Afrika gehen. Leider war der Handel davon nicht so begeistert. Jetzt werden wir diese Idee eben bei der Online-Registrierung wieder aufgreifen.

VG: Wir danken für das Interview.

Euro-Fieber

Das erste Spiel zur bevorstehenden EM rückt näher.

Weniger begeistert waren wir vom Euro-Update von *Sega Worldwide Soccer 2000*, das nicht gerade mit Bestnoten das VG-Testlabor verlassen hat.

Die Fußball-Spezialisten von Silicon Dreams (*Uefa Champions League, World League Soccer, Fever Pitch Soccer*) versprachen zwar neue und verbesserte Animationen, schnelleres Gameplay und eine ausgefeiltere KI – die Realität bei einem Probespiel sah jedoch nicht so rosig aus. Pässe werden nie aus vollem Lauf, sondern aus dem Stand gespielt, die Spieler bewegen sich ziemlich hölzern (keine Kniescheibe?) und der Goalie lässt nach wie vor Bälle zehn Zentimeter neben seiner Schulter ohne Reaktion durchrauschen. Fußball-Fans freuen sich immerhin über alle EM-Stadien, ein aktuelles Spieler-LineUp und schöne Motion-Capture-Jubelszenen. Mal sehen, ob die Jungs bis zum Release den ein oder anderen Schwachpunkt noch ausbessern können und ein würdiges, offizielles Spiel zur Europameisterschaft in die Regale stellen. RK

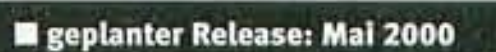


▲ Aus der Nähe auf den Screenshots sieht *SWWSEE* noch passabel aus. An den Animationen muss SD arbeiten.



▲ Sogar David Beckhams neue Scher-Frisur (siehe oben links) ist schon mit dabei. Die KI wird hoffentlich noch bis zum Release nachgeliefert.

DC
Sega World Wide Soccer Euro Edition
- Genre: **Arcade-Fußball**
- Entwickler: **Silicon Dreams**
- Hersteller: **Sega**



geplanter Release: Mai 2000



ALONE IN THE DARK: X

(Arbeitstitel)

Die meisten Zocker halten *Resident Evil* quasi für den "Ur-Vater" der Horror-Survival-Games. Doch dieses Game und alle seine mehr oder weniger erfolgreichen Nachfolger wie *Carrier*, *Deep Fear* und *Silent Hill* haben alle einen gemeinsamen Urahnen, der noch aus den Anfangszeiten der PS stammt.

Neben der PS-Version wurden seinerzeit noch eine Version für das 3DO und mittlerweile drei Nachfolger für den PC veröffentlicht. Neu war diesem genrebestimmenden Game, dass ihr euch mit polygonalen Charakteren durch vorgerenderte Hintergründe kämpfen und neben diversen Rätseln mit allerlei hässlichem Monsterviechern herumschlagen musstet.

Allen Teilen gemein ist jedoch der faszinierende Hauptdarsteller Edward Carnby, der so etwas wie der Sherlock Holmes des Mystischen ist. Ihn zeichnet, neben seinem messerscharfen Verstand insbesondere seine übernatürliche Fähigkeit aus, Böses auf den ersten Blick zu erkennen. Dass diese "Gabe" das Leben nicht unbedingt leichter macht, dürfte sich von selbst verstehen. Doch wie alle tragischen Superhelden macht auch Edward, was ein Held nun mal machen muss. Wer sich übrigens noch an den ersten Teil erinnern kann, wird feststellen, dass Edward einige optische Veränderung mitgemacht hat. So wirkt er nun dank Accessoires wie Lederhandschuhe, langem, dunklen Trenchcoat und noch längeren Haaren um einiges fieser als im Vorgänger. Gewisse Ähnlichkeiten mit Richter Belmont sind wohl rein zufällig, doch eben dieser Look passt wunderbar zu der Story, in der sich der Held wider Willen plötzlich wiederfindet. Denn *Alone in the Dark* wird ihm alles abfordern. Der Name des Games ist übrigens nicht, wie in vielen Mitbewerber-Magazinen zu lesen war, *Alone in the Dark 4*, sondern *Alone in the Dark : X*, wobei "X" für einen noch zu bezeichnenden Untertitel steht. Durch diese Namensgebung soll offensichtlich direkt an den ersten Teil angeknüpft werden.



▲ **Wer auch immer hier nicht den Weg durch die Tür gefunden hat, bleibt ihm besser vom Leib.**



▲ **Da die Monster aus allen Richtungen angreifen, trifft es sich gut, dass ihr in jede Richtung schießen könnt.**

Zu Beginn wirkt die euch im neusten Teil gestellte Aufgabe noch wie ein reiner Routineauftrag. Ihr findet euch auf einer düsteren Insel namens "Shadow Island" irgendwo vor der Küste Mains wieder. Irgendwie scheint Main eine besondere Anziehungskraft auf Horror-Schreiberlinge zu haben.... Auf eben dieser Insel wurde euer bester Freund Charles Fiske ermordet aufgefunden. Über eine mysteriöse Person namens Edenshaw erfahrt ihr, dass Fiske im Auftrag einer Geheimgilde nach antiken Steintafeln suchte, denen eine ebenso ungeheure wie auch gefährliche Macht innewohnt. Der



▲ Nebel besagt in Horrorgames nie etwas Gutes. Immerhin dient er hier wirklich nur der Atmosphäre.



▲ Mist! Wieder die Wohnungsschlüssel im Auto vergessen. Also den ganzen Weg zurück. Wenn da mal nichts schiefgeht.



▲ Der unglaubliche Detailreichtum der Hintergründe setzt neue Maßstäbe.



▲ Erfahrene Zocker wissen: So eine Blutspur am Boden verheißt nichts Gutes.



▲ Das Wasser wird euch mehr als einmal bis zum Hals stehen.



▲ Kleinere Klettereinlagen stellen kein Hindernis dar.

▲Selbst schuld, wer sich in solch eine verlassene Bibliothek wagt. Es gibt doch Internet.

undurchsichtige Edenshaw bittet euch nun, die Suche nach den weiterhin verschollenen Tafeln weiterzuführen. Ein Auftrag, den ihr selbstverständlich gerne annehmt, denn nichts ist euch wichtiger, als auf diesem Wege die Verantwortlichen für den Mord an eurem Freund zu finden. Doch es ist nicht so einfach, wie es zu Beginn scheint, denn ab diesem Zeitpunkt entpuppt sich das Game als ein Psycho-Verwirrspiel allererster Güte, das seinem Namen "Alleine in der Dunkelheit" mehr als gerecht wird. Kaum dass ihr euch halbwegs sicher fühlt, werdet ihr feststellen, dass ihr ein weiteres Mal einer falschen Fährte aufgesessen seid. Schon wenige Schritte nach dem Betreten der Insel werdet ihr von merkwürdigen Fantasiewesen angegriffen, die kaum von dieser Welt stammen können.

Auch wenn ihr euch im Laufe des Games an die permanenten Angriffe aus der Dunkelheit gewöhnt, werdet ihr das Gefühl allgegenwärtiger Bedrohung nicht los...

Grafisch ist das Game allererste Sahne. Und das nicht nur auf der mittlerweile gut ausgereizten PS, sondern auch auf dem DC, wo immerhin Capcom's neuster Zombie-Thriller *Code Veronica* erst jüngst völlig neue Maßstäbe setzte. Doch es sind weniger der Detailreichtum der Locations und die ungewöhnlich flüssigen Animationen als die innovativen Ideen des Entwicklerteams Darkworks, die dieses Game zu einem Hit-Anwärter der ganz besonderen Güte werden lassen. So besteht das Game wie bereits die *RE*-Serie aus vorgerenderten Hintergründen, die sich dank cineastischer Kameraführung in immer neuen Perspektiven präsentieren. An sich also nicht Neues. Interessant wird das Ganze jedoch durch eine völlig neue Light-Sourcing-Engine, mit deren Hilfe das Gameplay bislang ungeahnte Qualität erhält. Denn anstatt jeden Raum bereits beim Betreten völlig überblicken

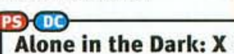
"Ohne Taschenlampe seht ihr in den Räumen so gut wie nichts."

zu können, sind die meisten Locations in nahezu völlige Dunkelheit getaucht und enthüllen erst nach sorgfältigem Absuchen mit euerer Taschenlampe ihr Geheimnis. Ja, ihr habt richtig gelesen. Ohne Taschenlampe seht ihr in den Räumen so gut wie nichts. Doch anders als in beispielsweise *Silent Hill* eröffnet euch der Strahl der Lampe zum einen wunderbar realistische Räumlichkeiten, zum anderen hat der Einsatz des Lichts einen direkten Einfluss auf das Verhalten der zuhauf in der Dunkelheit versteckten Monster. So könnt ihr zwar in vielen Räumen einen Lichtschalter betätigen, doch ruft ihr dadurch sofort die bösen Schattenwesen auf den Plan. Sinnvoller ist es also, jeden Raum Schritt für Schritt zu erkunden, insbesondere da manche Monster bereits vor dem hellen Lichtstrahl reißaus nehmen.

Grafisch unterstützt wird dieser Effekt durch bislang noch nicht dagewesene Schattenspiele, die insbesondere auf der leistungsfähigeren DC-Engine beängstigend echt wirken. Je nachdem wo sich die Lichtquelle befindet, sehen die Schatten lang *und dünn*, bzw. kurz und rund aus. Fast wie im richtigen Leben sozusagen. Auch wenn die Taschenlampe sich zu euerem wichtigsten Utensil entwickelt, braucht ihr jedoch auf durchschlagende Unterstützung in Form eines wohlsortierten Waffenarsenals (immerhin zwölf aufrüstbare Waffen) nicht zu verzichten. Denn ein Monster zu erkennen, ist eine Sache; es zu vernichten, ist eine andere!

Auch dem in vielen Games sträflich vernachlässigten Aspekt "Sound" wurde viel Aufmerksamkeit zuteil. Allein die Schritte des Protagonisten werden durch fast 60 verschiedene Soundeffekte untermalt. Diese wirken gerade in der DC-Version dank des besseren Soundchips überragend und vermitteln sogar echten Surround-Sound. Durch diese akustische Orientierungsmöglichkeit gewinnt die eingeschränkte Sicht mittels Taschenlampe zusätzlich an Dynamik. Um genauere Vergleiche zwischen PS, PC und DC-Version anzustellen, ist es noch zu früh, da jede Version auf einer eigens entwickleten Engine basiert. Doch bereits jetzt scheint die DC-Variante die PS-Variante weit hinter sich zu lassen. Es ist nicht verfrüht zu sagen, dass sich mit *Alone in the Dark* ein Traumtitel für Horror-Fans ankündigt und das Zeug hat, den zahllosen Nachfolgern zu zeigen, wo der Hammer hängt. Selbst wenn der angekündigt hohe Schwierigkeitsgrad für viele eine harte Nuss sein wird – allein die 100 verschiedenen Sterbeanimationen des Hauptdarstellers bieten lange Abwechslung. Also, ab in die Dunkelheit! AB

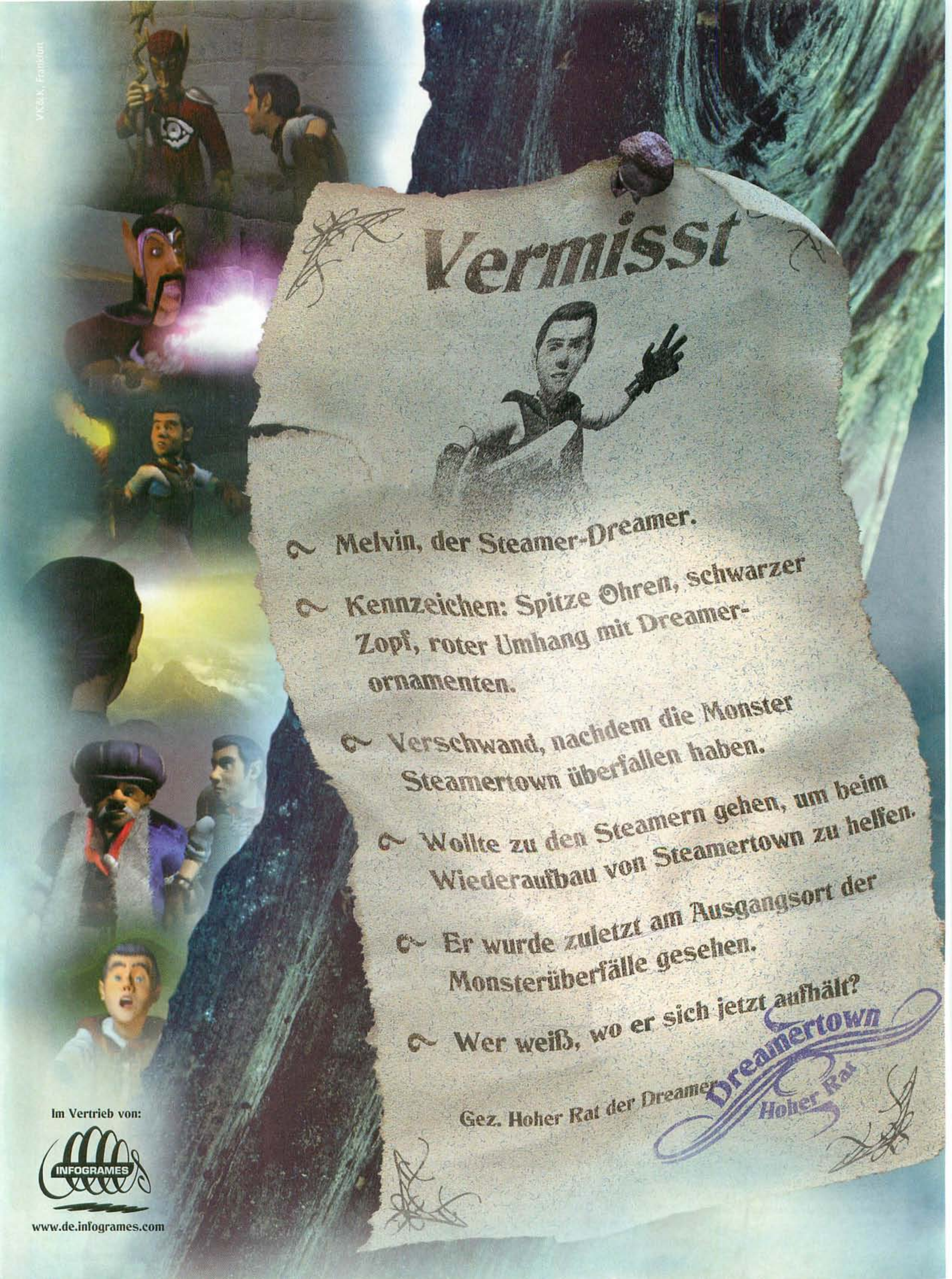
■ Edwar Carnby – der perfekte Detektiv für unheimliche Fälle.



PS DC

Alone in the Dark: X

- Genre: **Action-Adventure**
- Entwickler: **Darkworks**
- Hersteller: **Infogrames**
- **Erscheinungstermin: 3. Quartal 2000**



VK&K, Frankfurt
Vermisst
Melvin, der Steamer-Dreamer.
Kennzeichen: Spitze Ohren, schwarzer Zopf, roter Umhang mit Dreamer-ornamenten.
Verschwand, nachdem die Monster Steamertown überfallen haben.
Wollte zu den Steamern gehen, um beim Wiederaufbau von Steamertown zu helfen.
Er wurde zuletzt am Ausgangsort der Monsterüberfälle gesehen.
Wer weiß, wo er sich jetzt aufhält?
Gez. Hoher Rat der Dreamer
Dreamertown
Hoher Rat
Im Vertrieb von:
INFOGRAMES
www.de.infogrames.com



Bits

N64: DAS SCHWARZE SCHAF?
■ Kurz vor Red-Schluss gab Activision offiziell bekannt, dass *Tony Hawk's Pro Skater 2* für N64 eingestellt wurde. Die Versionen für GBC, PS, DC und PS2 sind von dieser Meldung natürlich nicht betroffen. Etwa zeitgleich teilte Acclaim USA die Finanzergebnisse des zweiten Quartals mit, wonach der Umsatz von umgerechnet 277 Mio. DM im Vorjahr auf nunmehr 134,5 Mio. DM eingebrochen sind. Das ist ein Rückgang von 51,4 %. Acclaim führt diese Zahlen besonders auf den stagnierenden N64-Markt zurück. Fazit: *Turok 3* und *NFL QBC 2001* werden wohl die letzten Titel sein, mit denen Acclaim die Plattform unterstützt. Immerhin: In all dem Trubel hat man sich eine HBO Lizenz an Land gezogen. Das daraus resultierende PS-Spiel soll bereits im Herbst erscheinen und 30 Boxer featuren. More @ E3.

OUTPUT MAXIMIEREN!
■ Aufgrund ungebrochener Nachfrage hat Sharp die Produktion von GBC-LCD-Displays drastisch erhöht. Statt 1,5 Mio. Einheiten können nun monatlich stolze 2,5 Mio. Screens gefertigt werden. Sharp wird übrigens auch das Display des GameBoy Advance herstellen, der nun definitiv im Jahr 2001 erscheinen soll.

RAGE GOES SHOPPING
■ Gekauft wurden zwei in Huddersfield (England) stationierte Internet-Spiele-Entwickler, zum einen Caffeine Studios Limited, zum anderen The Internet Football Club Limited. Gekostet hat Rage der Spaß 9,74 Mio. DM. Beide Firmen sollen sich nun um die Entwicklung von Online-Sport-Management-Spielen kümmern. Der erste Titel trägt den Namen *Internet Football Club* und wird sowohl über Konsole als auch Wap-Handy, Set-Top Box und PC spielbar sein. Außerdem ist Rage nun mit 20% Teilhaber der neu gegründeten Firma Denki Ltd. und sichert sich dadurch die Publishing-Rechte für drei noch nicht offiziell genannte GB-Titel.

Denn das Böse ist immer und überall...



Pack die Kettensäge ein, lade die Flinte und fang an zu beten...



▲ Kämpfen kann jeder! Man muss wissen, wann die Zeit für den Rückzug kommt...



▲ Betteln und Hausieren verboten! Oder besser: Jeder kehrt vor seiner eigenen Tür.



▲ Dieser Typ sieht aus wie eine verschimmelte Variante von Pumuckl.

Auf der Kinoleinwand und in Videorecordern hat die *Evil Dead*-Triology Geschichte geschrieben. Die Mär um den naiven Ash, alias Bruce Campbell, der sich und seine Freunde in einer entlegenen Waldhütte im wahrsten Sinne des Wortes in Teufels Küche bringt, zieht nun nach unzähligen Plagiaten endlich eine Videogame-Variante nach sich.

Hält man sich die ersten Screenshots und das dem Game zugrunde liegende Konzept vor Augen, hätte auch die Konsolen-Adaption das Zeug, neue Maßstäbe zu setzen. Erwartungsgemäß präsentiert sich das Spiel als weiterer Vertreter des immens erfolgreichen "Survival Horror"-Genres, zu dessen bekanntesten Vertretern wohl Capcom's *Resident Evil*-Serie zählt. Allein das mit der Entwicklung beauftragte Team lässt hoffen. So gesellen sich zu den wrestlingerfahrenen Jungs aus dem Hause THQ ehemalige Mitglieder Squares, die bereits an *Parasite Eve* maßgeblich beteiligt waren und nun unter dem Namen Heavy Iron firmieren. Um dem Ganzen zusätzlich noch das benötigte Horror-Flair zu verpassen, stehen dem Team außerdem splattertrainierte Grusel-Spezialisten aus Sam Raimi's (der Regisseur der Evil Dead-Reihe) eigener Produktionsfirma Renaissance Studios zur Seite. Die Story der Filme dürfte jedem Cineasten geläufig sein. Man legt sich mehr oder weniger unfreiwillig mit Heerscharen Untoter an und muss dann halt versuchen, das Beste aus der Situation zu machen und mit halbwegs heiler Haut aus dem Ganzen herauszukommen. Die Locations im Spiel orientieren sich an den Vorgaben der drei Filme, warten aber auch mit neuen, eigens für das Spiel kreierten Schauplätzen auf, die den Zelluloid-Vorbildern in nichts nachstehen. So wurden z.B. die wichtigsten Räumlichkeiten des Films nach Original-Vorlagen gerendert und wirken insbesondere in den Next-Gen-Versionen (PS2/DC) frappierend echt. Doch ein gutes Horrorgame kann ebensowenig wie ein guter Horrorfilm auf schlagkräftige und martialische Waffen verzichten. Um also eventuellen Befürchtungen entgegenzuwirken: Auf so bewährte Zutaten wie Kettensäge und Schrotflinte und die gute, alte Holzfäller-Axt muss nicht verzichtet werden. Neben der zweifellos kultigen Lizenz wird sich das Game nicht nur durch deutliche Splattereffekte, sondern auch durch anspruchsvolle Rätselkost auszeichnen. Überhaupt soll das Gameplay völlig non-linear gestaltet werden, so dass der Zocker mehr als einmal vor wichtige Entscheidungen gestellt wird. Leider wartet unsere grusel-lüsterne Redaktion immer noch vergeblich auf eine spielbare Version, so dass wir bislang, zu einigen gerade in diesem Genre immens entscheidenden Faktoren wie Steuerung und Kameraführung, keine Aussage machen können. Während die PS-Version aller Wahrscheinlichkeit mit vorgerenderten, unbeweglichen Hintergründen auskommen muss, werden PS2 und DC mit animierten und interaktiven Umgebungen aufwarten. Welche zusätzlichen Schockmomente sich dadurch ergeben können, dürfte wohl klar sein... Ein klein wenig aufgelockert wird dieser Horror-Trip durch die Originalstimme des selbst in schlimmsten Situationen zu düsterstem Sarkasmus neigenden Ash, alias Bruce Champbell höchstpersönlich. AB



▲ Jetzt aber schnell zum Tor! Wir möchten ja gar nicht wissen, was Ash gerade mit dem armen Skelett am Boden getrieben hat.





PS2 PS DC
Evil Dead: Ashes to Ashes
■ Genre: **Action-Adventure**
■ Entwickler: **Heavy Iron**
■ Hersteller: **THQ**
■ **gepl. Release: 3. Quartal 2000**

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2, 50668 Köln
Fax: 0221-1607179
webmaster@arjay-games.de

Online Shopping
Mit THAWTE Security

www.arjay-games.de
24 Stunden rund um die Uhr!

Laut der Zeitschrift TOMORROW eine der besten Adressen im Internet
"Sonderausgabe Weihnachten 1999 für T-Online Kunden"

- Sony Playstation
- Nintendo 64
- Sega Dreamcast
- Game Boy Color
- NEO GEO Pocket
- DVD Video
- Merchandise

Bei Ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten
EUROCARD MasterCard VISA

Sega Dreamcast

Artikel	Preis
Grundgerät PAL	399,00
Joypad	59,95
Keyboard	59,95
Rumble Pak	49,95
Memory Card VMU	59,95
RGB-Kabel incl. Audio Out	49,95
GameBuster	99,95
Lenkrad Racing Grip	129,95
Arcade Joyboard	99,95
Umbau Multinorm	139,95
Umbausatz (4-Pol)	79,95
Berserk	99,95
Bungaioh	149,95
Carrier	169,95
Chu Chu Rocket	99,95
Code Veronica	109,95
Crazy Taxi	99,95
Dead or Alive 2	149,95
Deadly Skies	109,95
Ecco the Dolphin	99,95
ECW Hardcore Wrestling uncut	99,95
Evolution	99,95
F1 World Grand Prix II	99,95
GTA 2	99,95
Hydro Thunder	69,95
Jeremy McGrath Supercross	99,95
Killer Loop	99,95
King of Fighters 99 Evolution	149,95
Maken X	99,95
Marvel vs Capcom 2	149,95
MSR-Metropolis Street Racer	109,95
MDK 2	99,95
NBA 2K	99,95
NFL Blitz 2000	69,95
Nightmare Creatures II	109,95
Omikron: The Nomad Soul	99,95
Plasma Sword: Star Gladiator 2	99,95
Rainbow Six	149,95
Rayman 2	99,95
Red Dog	99,95
Roadsters	99,95
Samba de Amigo inkl. Controller	239,95
Sega GT Homologation Special	149,95
Shadowman	99,95
Shen Mue Special Edition	189,95
Sonic Adventures	89,95
Soul Calibur	109,95
Soul Reaver: Legacy of Kain	99,95
Space Channel 5	99,95
Star Wars Episode I Racer	99,95
Street Fighter III Double Impact	99,95
Time Stalkers	99,95
Tony Hawk´s Pro Skater	99,95
Trickstyle	69,95
Tomb Raider 4	99,95
Virtua Striker V2000.1	99,95
Virtua Tennis	119,95
Zombie Revenge	99,95

Über 18er Titel, Neuheiten und weitere Artikel geben wir Ihnen gern telefonisch Auskunft...!

Sony Playstation

Artikel	Preis
Grundgerät PAL	249,00
Joypad Dual Shock	59,95
Memory Card	ab 19,95
RGB-Kabel incl. Audio Out	29,95
GameBuster CDX	99,95
Xploder FX	99,95
Alien Resurrection	99,95
Alundra 2	109,95
Armorines Project S.W.A.R.M	99,95
Baldurs Gate	99,95
Beatmania EuroEd. inkl DJ Controller	149,95
Chase the Express	109,95
Colony Wars: Red Sun	99,95
Countdown Vampires	99,95
Disc World Noir	99,95
Dragon Valor	109,95
Duke Nukem: Planet of Babes	99,95
ECW Hardcore Wrestling uncut	99,95
Fear Effect	99,95
Final Fantasy 8	109,95
Front Mission 3	109,95
Galerians	99,95
Grandia	99,95
Gran Turismo 2	99,95
Int.SuperStarSoccer Evolution	109,95
Int. Track & Field 2	109,95
Legend of Dragoon	119,95
Legend of Legaia	99,95
Lunar Eternal Blue	109,95
Marvel vs Capcom	99,95
Medal of Honor	109,95
Medievel 2	99,95
Messiah	99,95
Metal Gear Solid Ultimate Bundle:	
Inkl. MGS Platinum & VR Missions	89,95
Mission Impossible	69,95
Need for Speed: Porsche	99,95
No Fear Downhill Mountainbike	99,95
Omikron: The Nomad Soul	99,95
Rampage through Time	99,95
Resident Evil 3 NEMESIS uk-uncut	109,95
Resident Evil Gun Survivor uncut	99,95
Rollcage Stage II	99,95
Saboteur	99,95
Saga Frontier 2	99,95
Samurai Shodown Warrior´s Rage 3D	109,95
Shadow Madness	89,95
Soul Reaver	49,95
Spacial Forces MK	109,95
Suikoden 2	99,95
Syphon Filter 2	99,95
Test Drive 6	99,95
Theme Park World	99,95
Tomb Raider 4	99,95
Urban Chaos	99,95
Vandal Hearts 2	99,95
Vanishing Point	99,95
Wild Arms 2	109,95

Nintendo 64

Artikel	Preis
Grundgerät PAL Color Edition	199,00
Joypad versch. Farben	59,95
Rumble Pak	39,95
Memory Card	39,95
Expansion Pak 4MB Nintendo	64,95
Transfer Pak f. GameBoy Spielstände	39,95
Army Men: Sarge´s Heroes	129,95
Castlevania 2: Legacy of Darkness	129,95
Daikatana	119,95
Donkey Kong 64 Inkl. ExpansionPak	139,95
Spieleberater Donkey Kong 64	19,95
ECW Hardcore Wrestling uncut	109,95
Excite Bike	119,95
F1 Racing Championship	129,95
Grand Theft Auto	129,95
Int. SuperStarSoccer 2000	129,95
Int. Track & Field Summer Games	129,95
J. McGrath Supercross 2000	99,95
Jet Force Gemini	99,95
Mario Party 2	129,95
Nightmare Creatures II	99,95
Perfect Dark UK April	139,95
Pokemon Snap! Mai	119,95
Pokemon Stadium inkl. Transfer Pak	149,95
Spieleberater Pokemon	24,95
Ridge Racer 64	129,95
Starcraft Mai	129,95
Tony Hawk´s Pro Skater	99,95
Top Gear Rally 2	129,95
Winback	129,95



Game Boy Color

Artikel	Preis
Grundgerät Color	149,00
GameLink Kabel	19,95
Light Max 2	39,95
Dragon Quest Monsters	69,95
Game & Watch Gallery 3	49,95
Ghosts´n Goblins	69,95
Metal Gear Solid	69,95
Pokemon rote Edition	69,95
Pokemon blaue Edition	69,95
Pokemon gelbe Edition Mai	69,95
Pokemon Pinball Mai	69,95
Rayman	79,95
Resident Evil 1	69,95
Wario Land 3	69,95



NEO GEO Pocket

Artikel	Preis
Grundgerät Color	199,00
Link Kabel	49,95
Kopfhörer Original SNK	29,95
Baseballstars	59,95
Beast Busters	99,95
Gals Fighters	99,95
Metal Slug 2nd Mission	109,95
Neo 21	79,95
Neo Turf Masters	99,95
Samurai Shodown 1 & 2	je 99,95
SNK vs CAPCOM Match of the Millenium	109,95
SNK vs CAPCOM Card Fighters Clash	je 109,95
Sonic Pocket Adventure	99,95
The King of Fighters R1 & R2	je 99,95



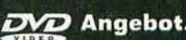
ASCII



Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln



0221-1607111
*Versandkostenfrei bestellen

Fragen Sie nach unserem großen  Angebot.



*Wir versenden frachtfrei ab einem Bestellwert von DM 50,– . Darunter berechnen wir DM 5,– Versandkostenanteil. Bei Nachnahmesendungen erheben wir DM 5,80 Nachnahmegebüren. Auf Wunsch versenden wir auch per United Parcel Service (Berechnung erfolgt nach Gewicht). Im Falle der Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Ware berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Wir übernehmen keine Haftung für Inkompatiblität. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen Nichtgefallen ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Preise in DM. Alle Logos, Screenshots und verwendetes Artwork sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen und werden hiermit anerkannt.



Bits

NETZ-WÜRMER!
■ Huchei! Nachdem Team 17 *Worms Armageddon* eine Online-Komponente spendieren wollte, aus diversen Gründen aber nicht konnte (z.B. fehlender Support von Sega), verkündete man nun voller Elan die Existenz von *Worms World Party*. Bis zu sechs Spieler können bei der "weltweiten Wurm-Fete" gleichzeitig online gegeneinander antreten. Die Anzahl der Spielmodi wird mit sage und schreibe "über 400" beziffert. Weitere Details: VMU-Minispiele, über 40 Multiplayer-Missionen, ein stark verbesserter Trainings-Modus, DC-eigenes WORMNET, usw. – die Feature-Liste ist gigantisch.



ALPHA-BETA-FINAL
■ Zwecks Test des "Play Online" Netzwerks verteilt Square in Japan ab Herbst erste Beta-Versionen von *Final Fantasy X*. Neben einer PS2-Fassung wird es nun auch eine PC-Version geben. Square hält weiter an einem Frühjahrs-Release 2001 fest. Wo wir gerade bei Square sind: In den USA erhalten Käufer, die sich im Sommer *Legend of Mana*, *Threads of Fate*, oder *Chrono Cross* für PlayStation kaufen, von Square kostenlos eine limitierte Special Edition Music CD. Wer alle drei Titel zusammen vorbestellt, erhält als Goodie gratis einen Sommer Adventure Rucksack (nur solange der Vorrat reicht).

HORROR IN LUFTIGEN HÖHEN
■ Sony Computer Entertainment's Action-Adventure, benannt nach einem der höchsten Berge in Südamerika, dem *Aconcagua*, wird am 1. Juni veröffentlicht. Ihr müsst den Insassen eines durch eine mysteriöse Explosion abgestürzten Flugzeugs helfen, aus dem Gebirge zu entkommen. Abgesehen von schlechten Wetterbedingungen habt ihr plötzlich noch eine vor nichts zurückschreckende Untergrundarmee am Hals. Remember this one!



On the Road again!

Verkehrsrowdy und Undercover Cop Tanner meldet sich zurück!

Mit seinem Erscheinen vor etwas mehr als einem Jahr setzte der geniale Kriminal-Racer *Driver* neue Maßstäbe im Actiongenre. Nicht nur, dass man sich mit Cops und bösen Burschen wildeste Verfolgungsjagden inklusive massiver Blechschäden liefern konnte – nein, es standen euch dazu vier weitläufig und äußerst detailliert gestaltete amerikanische Großstädte zur Verfügung.

Mit *Driver 2* hat das englische Entwicklerteam Reflections nun den Nachfolger und potentiellen Hitkandidaten des Jahres 2000 in der Mache. Nicht nur, dass laut Martin Edmondson, dem Managing Director Reflections die Kritikpunkte des Vorgängers (wie der unausgewogene Schwierigkeitsgrad, die streckenweise unsaubere Grafik und störende Bugs in der Kollisionsabfrage) nun der Vergangenheit angehören sollen, *Driver 2* scheint in jeder Beziehung besser zu werden. Angefangen bei eher nebensächlichen Veränderungen wie der deutlich höheren Anzahl verschiedener Fahrzeuge in den Städten, sind auch die Metropolen selbst um ein Vielfaches umfangreicher geworden. So stehen euch als Schauplätze nun die kubanische Hauptstadt Havanna mitsamt ihren legendären Oldtimern, Las Vegas inklusive Strip und verlassener Wüste, Rio de Janeiro und Chicago in der immerhin so klassische Verfolgungsjagd-Streifen wie "French Connection" und "Blues Brothers" stattfanden. Diese sind zwar in ihren Ausmaßen nicht unbedingt größer als im ersten Teil, doch dafür deutlich detaillierter geraten. Zusätzlich wurde versucht, die Straßen realistischer zu gestalten. Während in *Driver* die Straßenführung eher als linear zu bezeichnen war, bekommt ihr es nun mit realistisch geschwungenen Kurven, langen Freeways und holprigen Nebenstraßen zu tun. Klarer Fall, dass sich natürlich auch der fließende Verkehr an diese Veränderungen anpasst und so des öfteren auch mal hinderliche Staus produziert. Gerade in diesem Fall trifft sich die grundlegendste Veränderung gegenüber dem Vorgänger natürlich bestens: Tanner kann nun sein Auto verlassen! Nicht nur, um sich so mal eben die Beine im dichten Verkehrsgewühl zu vertreten, nein, das Gameplay wird von dieser Option in vielerlei Hinsicht Gebrauch machen. So wird es durchaus notwendig sein, Gangster mal zu Fuß zu verfolgen oder, je nach gestellter Aufgabe, das Fahrzeug zu wechseln. Ein wahrer Traum für alle, die sich *GTA* schon immer in drei Dimensionen gewünscht haben. Ebenfalls deutlich fesselnder soll nun die Story des Games gelungen sein, was nicht zuletzt an den erheblich detaillierter ausgearbeiteten Charakteren liegt. Immerhin geht es diesmal nicht nur darum, schnöde Aufträge zu erfüllen, sondern ihr müsst versuchen, das Gleichgewicht zwischen zwei verfeindeten Gangsterbanden zu halten. Wir sind gespannt. CS



▲ Ohne den einen oder anderen Blechschaden kommt ihr auch in *Driver 2* nicht aus.

PS
Driver 2
■ Genre: **Racing-Adventure**
■ Entwickler: **Reflections**
■ Hersteller: **GT Interactive/Infogrames**
■ **geplanter Release: 3. Quartal 2000**

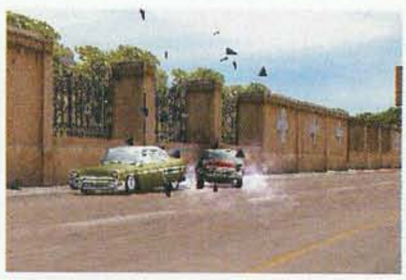




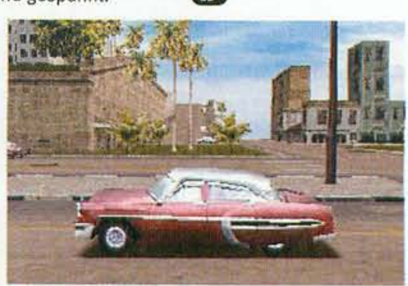
▲ Havanna bietet eine perfekte Kulisse für *Driver 2*.



▲ Jede der Städte wird ohne Weiteres an typischen Merkmalen wiedererkennbar sein.



▲ Selbst Schuld, wer seinen Wagen so unmöglich am Straßenrand parkt.



▲ Die Fahrzeuge, insbesondere die traumhaften Oldies in Havanna sind eine Augenweide.



▲ Die Grafik-Engine hat es wirklich in sich. Achtet auf den Angreifer, der im Hintergrund über die Brücke kommt.



▲ Auch wenn Anna sehr zierlich wirkt: Wenn es darauf ankommt, ist mit ihr nicht zu spaßen.

Neue Hoffnung für DC-RPGler

Düster-epische RPG-Kost für das Dreamcast

Auch wenn mittlerweile nahezu alle Genres auch auf Sega's Flaggschiff ausreichend gut vertreten sind, warten DC-RPGler noch immer auf ihre Offenbarung. Mit dem nun angekündigten *Dark Angel: Vampire Apocalypse* könnte sich das schlagartig ändern.

Federführend zeichnet das Team Metro3D, wie bereits für den Weltraum-Shooter *Armada*, verantwortlich. Ihr übernehmt die Rolle von Anna, einer jungen Frau, die über ungewöhnliche Kraft und Ausdauer verfügt. Diese hat sie auch dringend nötig, denn 13 Jahre nachdem der finstere Kriegsherr Yagma eine düstere Allianz mit den Vampiren der Unterwelt eingegangen ist, steht es schlecht um das Land Gothos. Nicht nur, dass die Einwohner unter der Unterdrückung des Herrschers leiden müssen, zu allem Überfluss grassiert ein mysteriöser Virus, der die davon befallenen Opfer erst langsam tötet und dann in widerliche Monster verwandelt. Eure Aufgabe ist es nun, die Herkunft dieses Virus herauszufinden, den bösen Yagma zu bekämpfen und ganz nebenbei noch ein wenig über euch selbst ans Licht zu bringen. Denn ihr wisst weder, woher ihr stammt, noch weshalb ihr über solch außergewöhnliche Kräfte verfügt. Von den unzähligen zusätzlichen Wendungen, über die der Plot zusätzlich verfügt, wollen wir an dieser Stelle noch nichts verraten. Die eigens für das Game entwickelte Engine, die eine phantastische 3D-Welt auf den Bildschirm zu zaubern verspricht und mit einigen beeindruckenden Effekten aufwarten wird, soll im Genre neue Maßstäbe setzen. Die verschiedenen Monster sollen durch unzählige Animationsphasen überzeugen und sich je nach Situation unterschiedlich verhalten und bewegen. So können diese z.B. laufen, rennen, angreifen, sich nach einem Treffer vor Schmerzen winden und nicht zuletzt auf spektakuläre Weise ableben. Andere Charaktere wiederum schleichen sich heimtückisch von hinten an, klettern Wände empor, reiten auf den Monstern und betteln auch schon mal um ihr Leben. Um eine realistisch wirkende Spielumgebung zu garantieren, wird euch die komplexe Story neben finsteren Dungeons auch in riesige Wälder, unwegsame Gebirge und sogar auf die offene See führen, wobei sich neben den von der Tageszeit abhängigen Lichteinflüsse auch die Witterungsverhältnisse permanent ändern können. So kann es euch durchaus passieren, mitten im unwegsamsten Gelände von einem Gewitter heimgesucht zu werden... Das Leben in Gothos läuft ohne euer Zutun in Echtzeit ab. So gehen die anderen Einwohner ihrem eigenen Tagesablauf nach und reagieren sehr sensibel auf alle von euch verursachten Veränderungen. Metzelt ihr z.B. aus Versehen oder in Wut einen Kaufmann nieder, kann es euch passieren, dass ihr im späteren Verlauf des Games auf dessen Freunde oder Verwandte trefft, die euch natürlich nicht mehr allzu wohl gesonnen sind. So liegt es oft in eurer Hand, wie schwer oder einfach ihr euch das Game macht. Weitere Features werden ein umfangreiches Magiesystem, realistische Sprachausgabe und viele interessante Waffen sein, die ihr via VM auch mit anderen Spielern tauschen könnt. AB



▲ **Vier Riesenkerle gegen ein armes, zartes Mädchen. Wie unfair! Na gut, die Jungs sind selber schuld...**



▲ Es erwarten euch herrliche Locations in gotischem Stil.

DC
Dark Angel: Vampire Apocalypse
- Genre: **RPG**
- Entwickler: **Metro3D**
- Hersteller: **Metro3D**
- **gepl. Release: 3. Quartal 2000**



Bits

Was blubbert und brodelt in der Branche?

NEUES VON DER SÜD-SPITZE



■ Hier ein Einblick in South Peak's USA-Software-Line-Up (relativ zeitgleiche PAL-Umsetzungen sind wahrscheinlich): *The Flintstones Bedrock Bowling* (PS) ist für Herbst angekündigt, genauso wie *Mia Hamm Soccer 64*, das erste N64-Fußballspiel mit prominenter Fußballerin-Lizenz. Als weitere 64-Bit Modultitel stehen *Fighter Destiny 2* (Juni), *Rally Challenge 2000* (auch Juni) sowie *Big Mountain 2000* (September) auf der Releaseliste. Letzteres scheint übrigens eine US-Version des von uns in Ausgabe 04/99 getesteten *Snow Speeder* (Entw.: Imagineer) zu sein.

SNK UND DAS GÜRTELTIER

■ Infogrames wird SNKs Horror-Adventure-RPG-Genre-Mix *Koudelka* (PS) in den Staaten vermarkten. Man strebt einen Release im Sommer an. Besonders Koudelka Lasant, die weibliche Hauptfigur des Spiels, würde bei den Kunden für gesteigertes Kaufverhalten sorgen, so ein Infogrames Sprecher.



NINTENDO'S DOLPHIN SETZT AUF T&L

■ Unbestätigten Gerüchten zufolge gehört die Unterstützung der Grafikfunktionen Transformation & Lightning zu den "Standardtricks" des Dolphin Grafikprozessors. T&L dürfte die IBM Gekko-CPU enorm entlasten, zumal viele geometrische Berechnungen nun eigenständig vom Grafikchip verarbeitet werden. Aktuelle PC-Grafikkarten mit dem sog. GeForce 256 Chip von nVidia unterstützen übrigens bereits T&L.



First Look

Hier findet ihr neueste Screenshots kommender Hits!



PS2
ONI
- Bungie/Rockstar Games/Take2
- TBA 2000
- 3D-Action

Ihr seid Powerfrau Konoko und kämpft als stahlharter Elite-Cop gegen das Verbrechen, sowie Schatten und Dämonen eurer Vergangenheit – Japaner nennen sie Oni. Freut euch auf knallharte PS2-Action!



PS DC GBC
MTV SPORTS SKATEBOARDING
- THQ
- Oktober 2000
- Fun-Sport

Ernste Konkurrenz für Tony Hawk und Co. oder Schürfwunden-verursachende Bruchlandung. Auf der E3 sollen alle Details enthüllt werden.



PS DC GBC
WACKY RACES
- Infogrames
- Juni 2000
- Rennspiel

Elf durchgeflippte Charaktere, elf noch schrägere Karossen, Abkürzungen, Sprungschanzen, Tunnel, heimtückische Fallen und extravagante Comic-Grafik. DER Fun-Racer diesen Sommer?

DC PS2 Dolphin
PICASSO
- Promethean Designs
- 2001
- Action-Adventure

Neue Spielideen braucht die Welt. Die Macher von Renegade Racers und Worms (SNES) scheinen genau diese zu haben: entwendet als lautlose(r) Dieb(in) unbezahlbare Kunstschätze und lasst euch bloß nicht erwischen. Sounds cool!

Schön & tödlich

Tagsüber unschuldiger Teenie & nachts Vampirjägerin

Auf dem TV-Screen legt sich das so zierliche High-School-Girl Buffy schon seit geraumer Zeit mit fiesesten Kreaturen an. Nicht zuletzt dank der entzückenden Hauptdarstellerin Sarah Michelle Gellar, hat es die bei uns jeden Samstag Nachmittag auf Pro7 ausgestrahlte Serie zu einer beachtlichen Fangemeinde gebracht.

Kein Wunder also, dass es nur eine Frage der Zeit war, bis dieser erfolgreichen Serie auch ein entsprechendes Videogame folgte. Im Spätsommer diesen Jahres soll *Buffy the Vampire Slayer* für Sony's PlayStation und das Dreamcast erscheinen. Um das eigene Flair der Serie möglichst akkurat einzufangen, arbeiten die Entwickler aus dem Hause Fox Interactive sehr eng mit den Produzenten und Machern des TV-Vorbilds zusammen. In spielerischer Hinsicht erwartet euch ein actiongeladenes Third-Person-Action-Adventure, in dem ihr selbstredend die Rolle der Titelheldin Buffy Summers übernehmt. Für alle, die mit der Serie rein gar nichts anfangen können: Buffy ist eigentlich ein ganz normaler Teenager, der es aus einem einfachen Grund aber nicht besonders leicht im Leben hat: Zum einen versucht sie ein normales Leben mit all den kleinen Problemen, die man in dem Alter nun mal hat, zu führen, zum anderen wohnt ihr die Rolle der "Auserwählten" inne, die sie dazu verpflichtet, gegen das Böse in Form grässlicher Dämonen und Vampire zu kämpfen. Buffy stehen zur Erfüllung ihrer Aufgabe sehr durchschlagende Martial-Arts-Fähigkeiten, einige ziemlich blutrünstige Tricks mit Holzpflöcken und die außergewöhnliche Begabung, ihre Wunden schnell selbst zu heilen, zur Verfügung. Ein leichter Kampf steht Buffy dennoch nicht bevor. Laut Fox Interactive soll sich das Game jedoch nicht nur auf actionreiche Auseinandersetzungen beschränken, sondern auch angemessen auf die in der Serie vorkommenden Aspekte wie den schwarzen Humor und die problematische Beziehung zwischen Buffy und ihren Mitschülern und Partnern eingehen. Um dies zu erreichen, werden viele bekannte Gesichter der Serie wie Angel, Cordelia, Xander, Willow, OZ und Giles ihre Auftritte haben. Zusätzlich aufgelockert soll das Game durch verzwickte Rätsel und große, zum Erforschen einladende Areale werden. Regelmäßige Buffy-Zuschauer werden so bekannte Locations wie die Sunnydale High-School, den örtlichen Friedhof, das für amerikanische Tennies immens wichtige Einkaufszentrum und den Bronze-Nightclub wiedererkennen. Sobald wir nähere Infos oder eine schon sehnsüchtigst erwartete Preview-Version in Händen halten, werden wir euch Näheres zu diesem Teenie-Vampir-Game berichten. AB



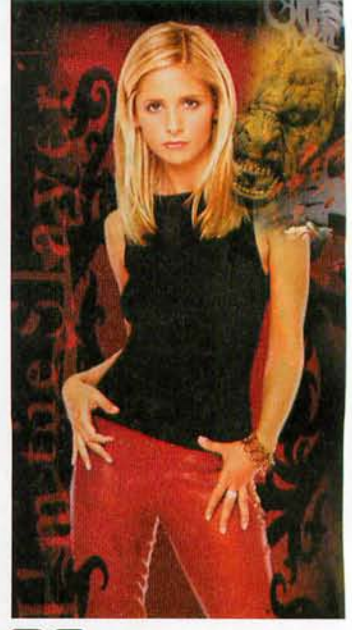
▲ **Wie wir alle wissen, gehören Holzpflöcke zur Standardausrüstung eines Vampirjägers. Ärgerlich ist nur die Tatsache, dass ein Holzpflock für zwei Vampire etwas zu wenig ist. Gott sei Dank ist noch Nachschub im Inventory.**







▲ **Da freut sich der Vampirjäger und auch die BPjS. Erledigte Langzähne entschwinden ganz blutfrei in einem schön anzusehenden Feuerball.**



PS DC
Buffy: the Vampire Slayer
- Genre: **Action-Adventure**
- Entwickler: **Fox Interactive**
- Hersteller: **Electronic Arts**

■ geplanter Release: Herbst 2000

I'm a Barbie-Girl, in a Barbie-World...

Live in Plastic – it's... uswusf. Warum kriegen immer die Mädels die coolen Games?

Wo wir Jungs uns mit dämlichen *Resis* und *Tekkens* abärgern müssen, werden die Girls kontinuierlich mit hervorragenden *Barbie* und *GZSZ*-Games versorgt. Wir sind echt neidisch!

Da wir alle (leider) männlich und doch schon weit über fünf Jahren sind, verzichten wir an dieser Stelle auf einen Test, obwohl das Produkt bereits erhältlich ist. Als Barbie oder optional eine ihrer drei Freundinnen steigt ihr hier aufs Snowboard oder schlüpft in Inline-Skates, um furchtbar witzige Events zu bestreiten. Die Steuerung ist dabei so einfach wie auch schlecht: Keine Möglichkeit, Tricks auszuführen in Verbindung mit schwammigen Controls sondergleichen sorgen schon nach wenigen Sekunden für Frust. Auch die Grafik wurde herrlich eintönig und detailarm gestaltet, was sich dann aber in einer lausigen Spielgeschwindigkeit und endlos scheinenden Ladezeiten niederschlägt – irgendwo muss man ja Einbußen machen. Oder ist das Game extra für die Mädels etwas langsamer gemacht worden? CD

PS
Barbie Super Sport
- Genre: **Super Sport!**
- Entwickler: **Runecraft**
- Hersteller: **Sony**

■ geplanter Release: bereits erhältlich



▲ **Das spannendste am Game: Wir kleiden unser Babe ein (leider).**

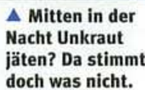
Mit Knoblauch & Holzpflock!

Es bleibt blutrünstig...

Bram Stoker´s Dracula gehört ohne Zweifel zu den faszinierenden Romanen der Horror-Literatur. Umso verwunderlicher also, dass sich bislang relativ wenige Games dieser geradezu prädestinierten Vorlage angenommen haben.

Die Story dieser PC-Umsetzung knüpft sieben Jahre nach dem Ende der klassischen Romanvorlage an die Geschichte an. Als Spieler übernehmt ihr die Rolle Jonathan Harkers, der den Obervampir Dracula bereits einmal erledigt hat. Doch leider stellt sich bald heraus, dass ihr eure Arbeit noch nicht ganz zu Ende gebracht habt, denn als eure Ehefrau Mina sich plötzlich absonderlich verhält (an sich bei Frauen ja nichts Ungewöhnliches) und ins ferne Transylvanien entschwindet, kann nur der Blutsauger Dracula dahinterstecken. In der PC-Version des Games funktionierte das bewährte Point´n´Klick-Prinzip dank der sehr stimmungsvollen Grafik und des fesselnden Soundtracks ausgezeichnet. Inwieweit die in grafischer Hinsicht doch etwas spärlicher bestückte PlayStation die Atmosphäre zu vermitteln vermag, bleibt dahingestellt, doch Freunde von Games à la *Mysth* werden auf alle Fälle auf ihre Kosten kommen. AB





▲ **Mitten in der Nacht Unkraut jäten? Da stimmt doch was nicht.**





▲ **Betreten des Friedhofs auf eigene Gefahr. Vampirjäger haften für ihre Frauen.**

PS

Dracula Resurrection

- Genre: **Point'n'Klick-Adventure**
- Entwickler: **Microids**
- Hersteller: **Virgin Interactive**
- **geplanter Release: 3. Quartal 2000**



▲ **Es ist zu bezweifeln, dass die PS-Version grafisch mithalten kann. Und wenn doch, mit welchen Ladezeiten...**

PS2 – da spielt der Blätterwald verrückt!

Die Bunte nimmt die PS2 auseinander.

Ein Massenereignis wie der PS2-Launch in Japan lockt natürlich nicht nur Fachzeitschriften wie die VG an, sondern auch alteingesessene Magazine wie "Bunte", deren Leserschaft diesen Meilenstein der Technologie auf einer Seite bewundern konnten (siehe Scan). "Brillante Bildqualität und 30 neue Spiele hat die PS2 (Anm. der VG: Wo?) – und die Figuren wirken fast wie echte Menschen" tituliert die Bildunterschrift den größten Screenshot, der dummerweise aus *Soul Calibur* (DC) stammt...

Weiter geht's im Text: "30 Spiele wurden allein für diese Konsole neu entworfen, darunter das Autorennen *Gran Turismo 2*, das Horror-Abenteuer *Extermination* und das Musikspiel *Be on Edge* (heißt jetzt *TVDJ*)." Hmm, wer hat ihnen das wohl zugeflüstert? Schon mal was von *RR V* und *SF EX3* gehört? Dazu suggeriert der informative Artikel, man könne jetzt schon Online-Dienste wie E-mail und Downloads nutzen und "mit späteren Versionen Videogeräte und Anrufbeantworter bedienen können". Aber zuerst sind ja wohl Mikrowelle, Rasenmäher und Rasierer dran! RK



LEBENSART • SPIELE

PS 2 – da spielt die Welt verrückt

Wofür reisen Menschen auf eigene Kosten rund um den Erdball oder übernachten zwei Tage lang im Schlafrock auf offener Straße? Für den Verkaufsstart einer Computerspielkonsole. Tausende von Japanern und Fans aus aller Welt scheuten keine Mühe, um dabei zu sein, als die Sony-Playstation 2 in Tokio vorgestellt wurde.

Was kann die PS 2, die allein in der ersten Verkaufswoche in Japan über 1 Mio. Mal verkauft wurde? (Fast) alles! Mit der Weiterentwicklung der legendären Sony-Playstation kann man nicht nur atemberaubend realistische Computerspiele spielen, sondern auch im Internet surfen und chatten, E-Mails abfragen, Musik herunterladen und sich nebenbei noch Filme ansehen. 30 Spiele wurden allein für diese Konsole neu entworfen, darunter das Autorennen „Gran Turismo 2", das Horrorabenteuer „Extermination" und das Musikspiel „Be On Edge". **Der Clou:** Übers Internet lassen sich alle Spiele auch mit Partnern spielen – auf allen Kontinenten. Und mit späteren Versionen der Playstation 2 soll man sogar über Radiowellen Fernseh- und Videogeräte, Telefone und Anrufbeantworter bedienen und programmieren können.

Zusatzeffekt: Die Spielhelden sehen fast aus wie echte Menschen, ihr Haar flattert im Wind, sie spiegeln sich sogar im Wasser.

Wann kann man die PS 2 bei uns kaufen? Im Herbst. Voraussichtlicher Preis: 700 Mark. Wer schon jetzt mal schnuppern möchte: Infos gibt's im Internet unter www.playstation.com.

Wer ganz ungeduldig ist, kann sich die sehr ähnlich konzipierte Dreamcast-Konsole von Sega kaufen (seit Oktober im Handel). Preis: etwa 500 Mark. Infos zur Dreamcast gibt's im Internet unter www.sega.de.

Valentin F. Jakobus

Die Konkurrenz zur Sony-Playstation PS 2 ist schon seit Herbst in Deutschland erhältlich: Dreamcast von Sega, Preis: ca. 500 Mark

Halle hüpf!

Return of the Grasgrüner Fliegenfänger!

Während die Entwickler von Millennium Frosch *Frogger* anno 1997 den Sprung in die dritte Dimension ermöglichten, werkelt die Abteilung Team Spirit der Firma Interactive Studios (*Action Man, Glover, Dragon Sword*, usw.) nun im Namen von Hasbro an einem zweiten Teil.

Alligator Swampy frönt erneut seiner Kidnapper-Leidenschaft und entführt aus Rache die Geschwister von Frogger's Freundin Lillie (im ersten Teil hatte Swampy sie auf dem Gewissen). Ohne auch nur eine Sekunde zu zögern, nehmen Frogger und Lillie ihre Froschschenkel in die Hand und hopsen in ihr neues, 21 Level umfassendes 3D-Abenteuer. Sei es im saftig grünen Garten oder den Weiten des Weltalls – das Lösen der primären und sekundären Aufgaben einer jeden Stage erfordert koordiniertes Hüpfkönnen und den Einsatz zahlreicher Special-Moves (Super-Zunge, Power-Quak).

Team Spirit gelobt geschmeidigere Bewegungsabläufe, größere Spielareale, variantenreicheres Gegneraufkommen, haufenweise neue Power-Ups, Extras und unvorhersehbare Überraschungen sowie neue Varianten des Mehrspielermodus (bis zu 4 Spieler), mit dabei: Kröten-Schießen, Wettrennen und Capture-The-Frog. CS



▲ **Wird es Lillie schaffen, unzermatscht die Straße zu überqueren?**

PS

Frogger 2

- Genre: **Jump'n Run**
- Entwickler: **Team Spirit/Interactive Studios**
- Hersteller: **Hasbro Interactive**
- **geplanter Release: September 2000**



Bits

VOLLE BREITSEITE!
■ Während die E3 immer näher rückt, rückt Nintendo endlich erste Line-Up-Listen heraus. An GBC-Spielen soll demnach unter anderem gezeigt werden (Liste schließt Spiele von Third-Party-Herstellern mit ein): *Aliens, Army Men: Air Combat, Austin Powers* (2 Titel), *Beauty and the Beast* (neuer Titel), *Buffy the Vampire Slayer, Cinderella, Crystalis, Daikatana Adventure, Dinosaur, Donkey Kong Country, Gold and Glory: The Road to El Dorado, Goofy, Harvest Moon 2, Hercules and Xena* (2 Titel), *Heroes of Might and Magic, Hoyle Casino, James Bond: The World is Not Enough, Legend of the River King 2, Looney Tunes Collector: Alert!, Looney Tunes Collector: Attack!, Lufia, Mega Man X, Mickey Speedway USA, Perfect Dark, Pokemon Attack, Power Puff Girls* (3 Titel), *Rugrats in Paris, Sleeping Beauty, Test Drive Cycle, Test Drive Le Mans, The Simpsons, Warlocked, Xtreme Sports* und *Zelda Triforce Series.* WOW!!! Und es kommen noch mehr... Auch die neue Version des *Pocket Pikachu Pedometers* soll demonstriert werden.

GNADENLOS ENTFERNT!
■ Horror-Fans haltet die Taschentücher bereit: Capcom hat erst kürzlich die viel gepriesene GBC-Umsetzung von *Resident Evil* aus dem Programm gestrichen – Grund: Der GBC würde der Gruselstimmung nicht vollständig Rechnung tragen. Böse Zungen behaupten außerdem, dass *Dino Crisis* für GBC ebenfalls gecancelt wurde – wir halten euch auf dem Laufenden.

Kroko-Attack!

Argonauts grüner Wicht wird mobil.

THQ sicherte sich erst kürzlich in Kooperation mit Fox Interactive die Co-Publishing-Rechte für neue GB-Spiele wie *The Simpsons, Buffy Vampire Slayer, Aliens* sowie *Croc* und *Croc 2*. Zu *Croc 1* konnten wir bereits einige Infos für euch zusammentragen.

Das von Argonaut intern entwickelte Spiel hält sich an die Vorlage der populären PlayStation-Version, sprich Baron Dante entführt auf ein Neues eure pelzigen Freunde, die Gobbos, und hält sie in insgesamt fünf Welten gefangen. Neben einem Wald-, einem Wüsten-, einem Eis- und einem Schlossszenario könnt ihr durch Finden von Puzzleteilen das versteckte Kristallinselszenario erspielen. Über 45 Feinde wollen euch in insgesamt 35 Leveln ans Krokodilleder – springend, kletternd und rennend setzt ihr euch mit eurem Rundumschlag zur Wehr. Nebenbei müssen emsig Kristalle gesammelt und z.B. fliegende Teppiche – nun – geflogen werden. Als Stimmungshäppchen werden zwischendurch zahlreiche Mini-Games serviert. CS

GBC
Croc
- Genre: **Jump'n Run**
- Hersteller: **THQ**
- Entwickler: **Argonaut**

gepl. Release: 30.5.00 (USA)


▲ Auf der Lorne durch dunkle Bergwerkschächte rasen.


▲ Enten, Pinguine, Möwen, Seelöwen?!? Was sind das nur für grüne Viecher?


▲ Hat Croc eigentlich immer einen Höcker?

THQ Pre-E3 GBC Line-Up


▲ Jay & die Spielzeugdiebe


▲ Micro Machines V3


▲ TOCA WTC

Playmobil goes Pocket

Ein Ritter auf Zeitreise

Hype, der tapfere Playmobil-Ritter steckt ganz schön in der Tinte.

Der böse Schwarze Ritter hat ihn in einem unfairen Kampf geschlagen und unter Anwendung Schwarzer Magie in die Vergangenheit gebeamt. Einziger Weg zurück in die Gegenwart besteht darin, unter Mithilfe von Alchemist Gogood bestimmte sakrale Gegenstände zu finden. Hier die ersten brandaktuellen Screenshots des im Juni erscheinenden Abenteuers. CS


▲ Wir sagen nur: www.slideparty.de


▲ www.dachparty.de: Na, seht ihr das weiße Kätzchen?


▲ Abwechslung muss sein: Flugsequenz auf einem Glurak... äh, Drachen.


▲ Grün, grün blüht der Hintergrund, weiß-blau weht der Wind.

GBA Design-Skizzen:

So in etwa könnte Nintendos Handheld-Wunder aussehen!



■ Blau, glatt und abgerundet oder doch lieber rot, kurvig und mit linienförmigen Stereolautsprechern?



■ Oder wie wär's mit der grau-silbernen Boomerang-Form und den runden Lautsprechern, gibt's übrigens auch transparent mit zwei zusätzlichen Buttons li. und re. neben dem Display.

Die Galerie



Auf der Suche nach kuriosem Bildmaterial gibt's diesen Monat eine Zusammenstellung DC-relevanter Fuzzelscreens (Ralph erfand dieses Wort).







■ Diesmal haben wir eine Reihe verrückter und lässiger Anzeigenmotive aus den USA und Japan für euch. Von links nach rechts: ***Neo Geo World, King of Fighters Evolution, Perfect Dark, Tekken Tag Tournament*** und ein obskures Japano-Rollenspiel namens ***Sorcerian.***



First Look

Links seht ihr brandneue PS2-Titel.

Bald kommt's!

Bei SVG wird schon eifrigst an der PAL-Version von Squares RPG-Hit gearbeitet. Im Sommer ist's soweit.



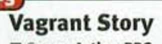
▲ **Die englische Übersetzung ist schon fertig, derzeit wird noch fleißig an einer deutschen Lokalisierung gearbeitet.**

Squares Deal mit SVG, die zukünftig die Titel des japanischen Traditions-Herstellers in Europa vertreiben, macht sich schon nach kurzer Zeit für uns Spieler bezahlt.

Neben *Front Mission 3* (Preview auf Seite 52) erwartet Rollenspiel-Fans dieses Jahr noch der Knaller schlechthin: *Vagrant Story*, das komplett ins Deutsche übersetzt wird. In Japans größter Videospiele-Zeitschrift "Famitsu" erhielt *VS* 40 von 40 möglichen Punkten – wir können's kaum noch erwarten.

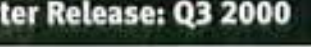


▶ **Lasset uns jubilieren: Das von der japanischen Fachpresse mit Lobpreisungen überhäufte *Vagrant Story* erscheint in Bälde auch bei uns.**



PS

Vagrant Story
- Genre: **Action-RPG**
- Entwickler: **Squaresoft**
- Hersteller: **SVG**
- **geplanter Release: Q3 2000**





▲ ***Drakan 2*** **(Surreal software/TBA) – PS2**



▲ ***Getaway*** **(Studio SOHO/Sony) – PS2**



▲ ***Dropship*** **(Psygnosis Camden Studios/Sony) – PS2**



▲ ***WipEout Fusion*** **(Psygnosis Liverpool Studios/Sony) – PS2**



▲ ***Formula One 2000*** **(Psygnosis/Sony) – PS2**



▲ ***Munch's Odysee*** **(Oddworld Inhabitants/GT/Infogrames) – PS2**



DC

BLUE SUBMARINE 6
- Sega
- Sommer (Japan)
- Action-Adventure

Angelehnt an die gleichnamige jap. Fernsehserie erwartet euch auf DC ein rasantes Unterwasser-Action-Abenteuer: Schätze bergen, Tiefseemonster bekämpfen, U-Boot upgraden.



PS2

ESPN X GAMES SNOWBOARDING
- Konami
- November (USA)
- Fun-Sport

Schneehasen freuen sich auf vier Spielmodi: Big Air, Boarder Cross, Halfpipe und Slopestyle. Stilechter Kommentar von ESPN Cracks, fernsehreife Kameraeinstellungen, nahmhafte Musikunterstützung.

Inserentenverzeichnis

Amiland: What's hot, what's not – lest es hier!

Sega verschenkt Dreamcast!



GENUITY

■ Während sich Sega Deutschland hierzulande trotz rapider Preissenkungen von Handelsketten noch zu keiner offiziellen Vergünstigung des DC bekannt hat, schmiss Sega of America (SOA) am 4. April auf dem in Las Vegas stattfindenden "Retailer Summit" (Händlertreff) mit kühnsten Plänen um sich. Zum einen verkündete man die Gründung der neuen Firma Sega.com, Inc., zum anderen den Launch des sog. SegaNet, einem speziell DC-angepassten Online-Spiele-Netzwerks, welches in den USA ab dem 7. September 2000 verfügbar sein soll. SegaNet – gleichzeitig Internet Service Provider für DC- und PC-User – soll zum angesagtesten Tummelplatz für Online-Spieler werden: höchste Zuverlässig- und Geschwindigkeit, eigene E-Mail-Adresse (name@sega.net), ständig aktualisierter Content in zahlreichen Themenbereichen (z.B. Musik, Film, Fernsehen, Sport usw.), e-commerce und natürlich ein breit gefächertes Portfolio an Online-Multiplayer-Games. Mit einem indizierten Game, *NFL 2K1*, *NBA 2K1* und *Phantasy Star Online* will man den Anfang machen, folgen sollen u.a. *Half-Life*, *Ready 2 Rumble 2*, *Magic the Gathering*, *Dreamcast Bomberman* und *Railroad*



Tycoon. Und nun das Beste: Wer sich bei SegaNet registriert (monatliche Gebühr 21.95 $ US), erhält eine Tastatur sowie eine Dreamcast-Konsole umsonst! Hat man bereits einen DC, gibt's die Tastatur und einen Scheck über 200 US Dollar gratis. Wer im Begriff ist, sich einen DC zu kaufen, erhält ebenfalls den 200 Dollar Scheck und ein Gratis-Keyboard. Um das technische Know-How kümmert sich die Firma Genuity (vormaliger Name: GTE Internetworking). Sehr gute Ping-Raten (unter 200 Millisekunden) soll das DC-optimierte "Application Programmers Interface" KAGE garantieren, welches z.Z. von Sega an Entwickler weltweit ausgeliefert wird. Laut einer Statistik, die die Zahl der Online-Gamer im Alter von 18 Jahren oder jünger auf 22 Millionen beziffert, sicher ein wegweisender Schritt in die richtige Richtung.



Bits



Power Wing 2000

GET MORE SUN!
■ Hardware-Spezis seid gespannt, Sunflex bringt neues Material ins Land. Dream Wheel, das DC-Lenkrad, bietet, ebenso wie eine leider noch nicht zeigbare Lightgun, integrierte Rumble-Funktionen und einen VM-Slot. Natürlich unterstützt die Lichtpistole auch Auto Feuer und Auto Reload. Weiterhin stehen 1, 2 und 4 MB DC-Memory Cards in den Startlöchern. Eine kleine Marktneuheit dürfte das neue Mc Laren Lenkrad für PlayStation werden: Erstmals vibriert's hier sogar in den Fußpedalen. Wer nach einem neuen PS-Pad Ausschau hält, der sollte sich das Power Wing 2000 vormerken: Turbo Feuer, Slow-Mo, coole Farbvarianten und ein günstiger Preis sollen es auszeichnen. Tests folgen, sobald fertige Muster verfügbar sind.

Dream Wheel

SPEKULATIONEN ZUM PS2 US LAUNCH
■ Datum: der 9. oder 10. September. Preis: min. 249,- $ US, max. 349,- $ US, am wahrscheinlichsten: 299,- $ US. Ausstattung: wie in Japan, sprich inkl. Dual Shock 2 Controller, 8 MB Memory Card, Demo-CD, AV-Kabel, Stromkabel, Handbücher und eine Ultility-CD. Zahl der Launchtitel: bis zu 26!

Geschüttelt, nicht gerührt

Dank aktueller Bond-Lizenz hat EA z. Z. drei potentielle 007-Top-Seller in der Mache.

Einen für PlayStation2, einen für die mausgraue PlayStation1 und einen für Nintendos N64. Wer früher leidenschaftlich einem goldenen Auge hinterherspionierte, darf sich ganz besonders auf die letztgenannte Fassung freuen.

Die Entwicklung dieser übernehmen die britischen Nintendo-Spezialisten Eurocom, die z.B. mit *Duke Nukem: Zero Hour* bereits große Erfolge feierten. Wie im hierzulande indizierten Vorgänger handelt es sich um einen reinrassigen 3D-Shooter, in dem ihr in die Rolle des berühmten Doppelnull-Agenten schlüpft. Storytechnisch orientiert sich *TWINE* wie die beiden PS-Versionen größtenteils am Kino-Blockbuster. Über 40 Waffen und Gegenstände von Q, dem wohl dienstältesten Daniel Düsentrieb der Spionageindustrie, stehen nach und nach zu Eurer Verfügung, um in 15 gigantischen Leveln mit den Nuklearterroristen von Oberschurke Renard abzurechnen. Von der Spiel-Engine dargestellte Zwischensequenzen sollen für nahtlos ineinander übergehende Missionen sorgen. Das Expansion Pak wird zwar unterstützt (zusätzliche Grafikeffekte), ist jedoch nicht zwingend notwendig. Auch den 4-Spielermodus will Eurocom ohne den 4 MB "Speicherriegel" butterweich umsetzen. Vor Aufregung zitternd warten wir also gespannt auf den magischen Termin im Mai (kurz m-TiM), die E3, um es ausgiebig probezuspielen.

Zum 32-Bit Bond

Hier werden Ego-Shooter-Fans ebenfalls voll auf ihre Kosten kommen. Zehn exotische, über den Erdball verteilte, dem Film entnommene Locations sollen für grafische und spielerische Abwechslung sorgen. Auf Skiern durchs Kaukasusgebirge oder per pedes durch die Gassen Istanbuls – mit über 20 Ballermännern im Gepäck und verbessertem Zielsystem soll auch der PS1-Bond schärfer schießen als UNO, Pentagon und dem Weltsicherheitsrat lieb ist. Auf Qs bewährte Hilfsmittelchen muss dabei natürlich nicht verzichtet werden. Abgesehen von Echtzeit-3D-Zwischengrafik sollen actiongeladene FMV-Schnipsel aus dem Film für den nötigen 007-Flair sorgen.

Next-Gen-Bond

Letzten Monat berichteten wir ja bereits vom PS2-James (USA News), vergaßen jedoch in der Heftschlusshektik (kurz HSH) das Wichtigste, nämlich euch einen Screenshot zu zeigen – sorry diesbezüglich. Zurück zum Game: Die Gemeinsamkeiten mit dem PS1 sind nicht von der Hand zu weisen: gleiche Anzahl an Level und Waffen sowie thematisch ähnliche Schauplätze. Optisch fährt der PS2-*Bond* jedoch auf einer völlig anderen Schiene: Gepowert durch id Softwares leistungsstarke Q3-Engine sieht das aktuelle Bildmaterial schon jetzt phänomenal aus. Leider werden PS2-User vorerst auf die Multiplayer-Unterstützung der parallel entwickelten PC-Version verzichten müssen. CS



N64





▲ Per Nachtsichtgerät stürmt ihr das Transportflugzeug. Einige Vehikel können manövriert werden.





▲ Die Wache hilft: Sog. "scripted battle events" sorgen für den maßgeschneiderten Action-Kick.

PS



▲ Heiße U-Bahn-Action!



▲ Schickes Mündungsfeuer!

PS2



▲ Bond meets Die Hard 2 – das Flughafenszenario wirkt sehr detailliert.



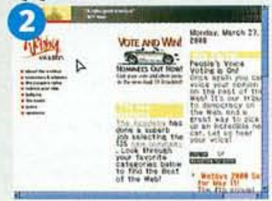
▲ Vom Feinsten: Man beachte die Spiegelungen im Fußboden (dies ist noch PC-Grafik!).

Surfin' DC

Top 5 DC Surf-Tipps



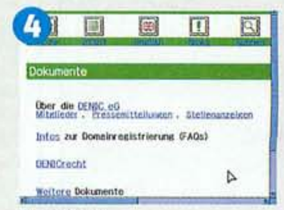
www.sloganzier.de
Ihr gehört zu den fleißigen Homepage-Bastlern, bekommt aber nur wenige Hits pro Woche – tote Hose im Web? Zeit, ein paar flotte Werbe-Banner zu verbreiten. Einen bissigen Werbespruch erdenkt der Sloganizer online für euch. Sehr, sehr sehenswert!



www.webbyawards.com
Was der Oscar für die Filmbranche ist, ist der Webby Award fürs Internet. Jährlich werden damit die besten Webseiten in zahlreichen Kategorien ermittelt. Auf der Suche nach tollen, garantiert guten Bookmarks? Dann seid ihr hier genau richtig!



http://mobil.web.de/
Lange habt ihr dafür gespart und endlich habt ihr es, das WAP-Handy eurer Träume. Gute Links für den sündhaft teuren Surfspaß unterwegs hat nun WEB.DE mit ins Programm aufgenommen. Echte Videospielfans sparen allerdings auf den GB-Advance.



www.nic.de
Ihr wollt mal eben so richtig absahnen, richtig abkassieren, Geld machen, Kohle scheffeln? Mit gutem Gespür Internet-Domain-Namen sichern zählt in Fachkreisen in dieser Hinsicht zu einer lukrativen Beschäftigung. Bei www.xbox.de war übrigens schon jemand schneller.



http://www.tou.com/host/vornamen/
Wisst ihr eigentlich, was euer eigener Name bedeutet? Oder wollt ihr mal wissen, was beispielsweise Mario, Joanna (*Perfect Dark*), Ken (*Street Fighter*) oder Simon (*Castlevania*) bedeutet, dann könntet ihr hier fündig werden.

***VG*-Neo-Geo-Fan-Promotion-Link: www.neogeopocket.de (den Sinn werdet ihr herausfinden!)**

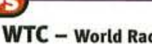

Die Fahrzeuge sehen Dank Originallackierung und Lizenz sehr realistisch aus.

Da fliegt das Blech weg!

Ernsthafte Konkurrenz für GT2?

Asphalt-Profis aufgepasst! Ein höchst interessantes, neues Racing-Game aus dem Hause Codemasters steht in den Startlöchern und bringt die besten Voraussetzungen mit, sich die Pole-Position zu sichern.

Es erwarten euch spannende Rennen auf fünf Kontinenten mit insgesamt 23 verschiedenen Strecken. Diese beinhalten so bekannte Kurse wie den deutschen Hockenheim-Ring oder den höchst anspruchsvollen Laguna-Seca-Parcours, der vielen Racing-Fans noch aus *GT2* bekannt sein dürfte. Insgesamt stehen euch 42 original-lizenzierte Fahrzeuge zur Verfügung. Darunter befinden sich so illustre Hersteller wie Audi, Dodge und Alfa Romeo. Dies an sich ist zwar noch nichts Besonderes, doch Codemasters konnte erfreulicherweise die Hersteller dazu überreden, ihre Wagen zu verschrotten. Natürlich nur virtuell, doch allein diese Tatsache unterscheidet das Game merklich von vergleichbaren Mitbewerbern. So war es in beiden Teilen des Referenz-Racers *GT2* einer der Hauptkritikpunkte, dass jede Kollision mit den Gegnern oder den Fahrbahnbegrenzungen bis auf einen Geschwindigkeitsverlust nahezu folgenlos blieb. In *WTC* hingegen kann es durchaus passieren, dass ihr oder einer eurer Konkurrenten die Motorhaube, die Stoßstange oder ein Rad verliert. Verbeulte Karosserien verstehen sich dabei von selbst. Auch euer Fahrverhalten wird sich diesem Umstand anpassen, denn während es in *GT2* relativ folgenlos blieb, im "Vollkontakt" über die Strecken zu brettern, müsst ihr in *WTC* versuchen, mit etwas mehr Feingefühl über die Strecken zu rasen und gelegentlich auch mal in Hinblick auf den Zustand des Wagens zurückzustecken. Die angriffslustigen Gegner werden euch ohnehin keine andere Wahl lassen. Denn anstatt wie in anderen Racern stur auf die Ideallinie zu beharren, soll die KI hier für ein wirkliches Wettkampf-Feeling sorgen. Leicht wird es also nicht, einen Platz an der Spitze zu erhalten. Leider ist es noch zu früh, bereits Prognosen über die Engine zu machen, doch soll das finale Game mit konstanter Frame-Rate und ohne lästige Pop-Ups auskommen. Sobald wir mehr erfahren, werden wir euch weitere Infos zukommen lassen. AB



PS

WTC – World Racing Championship
- Genre: **Racing-Simulation**
- Hersteller: **Codemasters**
- Entwickler: **Codemasters**

gepl. Release: Ende Mai


▲ Nur nicht die Nerven verlieren. In *WTC* ist es sinnvoller, mal zurückzustecken als einen Schaden zu riskieren.


▲ Flammen, verkeiltes Blech und beinharte Zweikämpfe. Das ist es, was Zuschauer und auch Zocker wollen.

Promarkt Charts November



Die Topseller aller Systeme in einer schnuckeligen Übersicht.

PLAYSTATION

1	(1)	GRAN TURISMO 2	Sony
2	(2)	RESIDENT EVIL 3	Eidos
3	(11)	FEAR EFFECT	Eidos
4	(3)	BUNDESLIGA 2000 – DER FUSSBALL-MANAGER	EA
5	(5)	FIFA SOCCER 2000	EA
6	(NEU)	COLONY WARS 3: RED SUN	Sony
7	(17)	ARMY MEN 3D	Infogrames
8	(NEU)	SAGA FRONTIER 2	Sony
9	(9)	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	Activision
10	(7)	TOY STORY II	Activision


▲ Gran Turismo 2 (Sony)

NINTENDO 64

1	(1)	SUPER SMASH BROS.	Nintendo
2	(2)	DONKEY KONG 64	Nintendo
3	(3)	MARIO PARTY	Nintendo
4	(5)	SUPERMAN	Konami
5	(6)	SHADOWMAN	Acclaim
6	(8)	THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME	Nintendo
7	(4)	MISCHIEF MAKERS	Nintendo
8	(7)	TUROK 2 (dt.Version)	Acclaim
9	(W.E)	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98	Konami
10	(10)	WWF WRESTLEMANIA 2000	THQ


▲ Super Smash Bros. (Nintendo)

DREAMCAST

1	(8)	NBA 2K	Sega
2	(2)	RAYMAN 2	UBI Soft
3	(1)	CRAZY TAXI	Sega
4	(NEU)	TOMB RAIDER IV	Eidos
5	(4)	SOUL CALIBUR	Sega
6	(5)	SONIC ADVENTURE	Sega
7	(3)	LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	Eidos
8	(6)	DEADLY SKIES	Konami
9	(10)	VIRTUA STRIKER 2	Sega
10	(9)	SEGA RALLY 2	Sega


▲ NBA 2K (Sega)

GAMEBOY

1	(1)	POKÉMON – BLAUE EDITION	Nintendo
2	(2)	POKÉMON – ROTE EDITION	Nintendo
3	(7)	BIENE MAJA (COLOR)	Acclaim
4	(3)	SUPER MARIO BROS. DELUXE (COLOR)	Nintendo
5	(4)	MARIO'S PICROSS	Nintendo
6	(6)	TOY STORY II (COLOR)	Activision
7	(5)	DRAGON QUEST MONSTERS (COLOR)	Eidos
8	(8)	TETRIS DELUXE (COLOR)	Nintendo
9	(10)	ASTERIX & OBELIX (COLOR)	Infogrames
10	(9)	GAME & WATCH GALLERY 2 (COLOR)	Nintendo

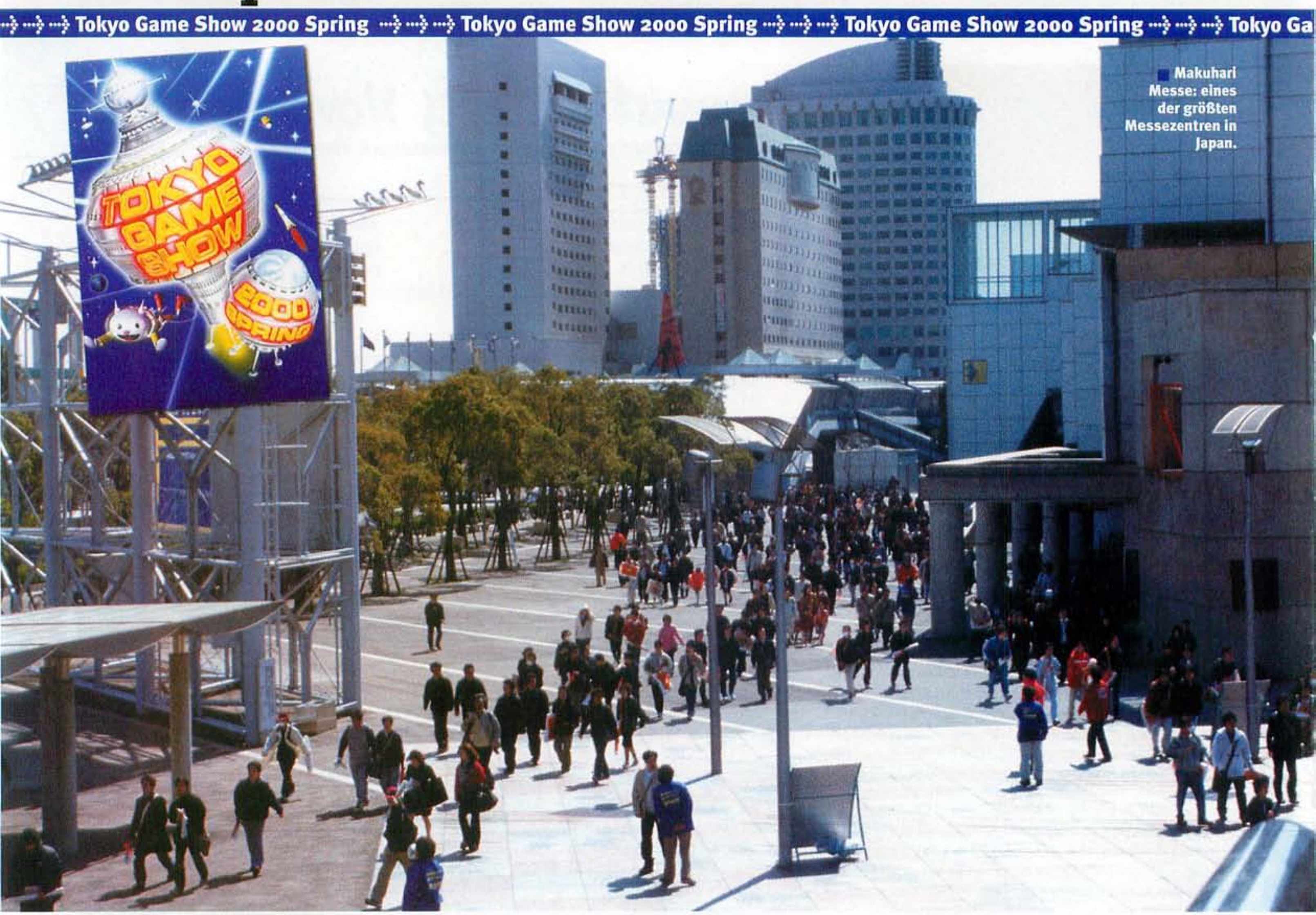


▲ Pokémon – Blaue Edition

PLAYSTATION PLATINUM

1	(7)	RAYMAN – PLATINUM	UBI Soft
2	(3)	CRASH BANDICOOT 3 – PLATINUM	Sony
3	(1)	TEKKEN 3 – PLATINUM	Sony
4	(5)	SPYRO THE DRAGON – PLATINUM	Sony
5	(2)	METAL GEAR SOLID – PLATINUM	Konami
6	(6)	TOMB RAIDER III – PLATINUM	Eidos
7	(18)	MOTO RACER 2 – PLATINUM	EA
8	(8)	GRAN TURISMO – PLATINUM	Sony
9	(10)	MICKEY'S WILD ADVENTURE – PLATINUM	Sony
10	(11)	COMMAND & CONQUER 2 – PLATINUM	EA


▲ Rayman – Platinum (Ubi Soft)



Makuhari Messe: eines der größten Messezentren in Japan.

Tokyo Game Show 2000 Spring

Mit insgesamt 380 zeigbaren Titeln, also knapp 40 weniger als noch vor einem Jahr, starteten japanische Spieleschmieden etwas zurückhaltender in den Gaming-Frühling.

Prozentuale Verteilung der Spiele auf die einzelnen Systeme: (Zahl in Klammer: TGS Herbst 1999)	
PlayStation	30.0 (41.0)
GAMEBOY (Pocket/Color)	17.1 (14.6)
PlayStation2	11.8 (0.7)
Dreamcast	10.5 (10.1)
Windows (95/98/NT)	7.9 (9.6)
WonderSwan	7.6 (5.5)
NEOGEO POCKET (Color)	7.4 (7.9)
NINTENDO 64	1.0 (4.6)
NEO GEO (CD)	0.2 (0.2)
SEGA SATURN	– (0.2)
andere	5.0 (5.5)

Auch in puncto Besucherzahlen lag man mit etwa 30.000 weniger Besuchern deutlich unter dem Schnitt der beiden TGS-Events des letzten Jahres. Laut Veranstalter pilgerten dieses Jahr demnach nur 131.708 spielwütige Gäste (150.000 wurden erwartet) Richtung Makuhari Messe, um in acht Hallen des Nippon Convention Centers auf einer Fläche von 54.000 m² an 1.295 Displays neue Konsolen- und PC-Software anzutesten.

Ein Grund für den unerwarteten Besucherschwund war laut Messeleitung das vorangegangene PlayStation-Festival, welches die PS2-fanatischen Massen erst kürzlich in Strömen lockte. Schnell schien sich herumgesprochen zu haben, dass viele bereits auf dem PlayStation-Festival gezeigten PS2-Spiele (z.B. *GT 2000*, *Extermination*) auf der TGS überhaupt nicht oder in einer nicht weiter fortgeschrittenen Version präsentiert wurden. Während Sony-Jünger also etwas das Nachsehen hatten, war Sega's Engagement allgegenwärtig. So versuchten schon am angrenzenden Messe S-Bahnhof höchst motivierte Segarianer jedem potentiellen Besucher eine riesige *Samba de Amigo* "endlich-Platz-für-alle-Prospekte-Plastiktüte" anzudrehen, deren Rückseite mit einem Dreamcast-Logo und dem Text "Powered by Microsoft Windows (schnarch, schnarch) CE" verziert war. Neben Sony, Sega und der "special cooperation of Microsoft" zählte auch Nintendo diesmal wieder zu den Sponsoren. Außer mehr als fünf Dutzend GB-Spielen wurden aber gerade mal fünf neue N64 Spiele vorgestellt – so wenig wie noch nie. Zu allem Übel ließ Big-N kurz nach der Show verlautbaren, dass der GameBoy Advance in Japan erst im April 2001 erscheint. Begründung: Ab August diesen Jahres (ursprünglicher Release des GBA) monatlich 500,000 GBA-Systeme auszuliefern sei produktionstechnisch nicht zu realisieren, zumal z.Z. auch Lieferengpässe im Bereich der LCD-Displays bestünden. Weitere Randinfo zum Thema Lieferengpässe: *Zum Zeitpunkt unseres Aufent*halts war eine neue Lieferung an PS2 Konsolen (die mit der aktualisierten Utility Disk Version 1.01, welche das Abspielen von US-DVDs unterbindet) binnen kürzester Zeit restlos ausverkauft. Sony's kostenlose Umtauschaktion alter Utility Disks ging zeitgleich extrem schleppend voran. O.K., genug der einleitenden Infos, let the show begin!



■ Ideen haben die: ein PS2-Controller inkl. Surfbrettaufsatz!

Bass Landing 2 (PS)

ASCII

■ Einheimische fühlten sich bei ASCII z.B. mit den Rollenspielen ***RPG Tsukuhru 4*** und ***Wizardy Dimguil*** pudelwohl, mögliche Titel für den westlichen Markt sichteten wir jedoch nur wenige, wie z.B. das erst kürzlich erschienene ***Bass Landing 2.*** Grafisch nicht sonderlich prickelnd, dafür sehr spaßig in Kombination mit ASCIIs hauseigenem Angelcontroller. PS-Strategen fiebern dem noch für dieses Jahr angekündigten ***Panzer Front bis.*** entgegen, während die DC-Fangemeinde auf zwei RGPs, nämlich ***L,O,L – Lack of Love*** und ***Metal Max – Wide Eyes*** hoffen darf. Letzteres dürfte eingefleischten Famicom- (Teil 1 von 1991) und Super Famicom-Usern vielleicht noch ein Begriff sein. In der gezeigten Version konnte man die Hauptfigur u.a. frei durch ein weitläufiges, wüstenartiges Terrain bewegen; unterm Strich irrte man jedoch recht planlos umher. Erscheinen soll's im Sommer. PS2-technisch ist für diesen Sommer der Sporttitel ***Sahfu Roido*** (***Surf Rodeo***) angedacht. Die gewöhnungsbedürftige Steuerung erfolgt über ein Mini-Surfbrett, welches auf beiden Analog-Knüppeln des Dual Shock 2-Controllers befestigt wird. Witzige Idee – optisch konnte *Surf Rodeo* allerdings nur bedingt überzeugen. Im Winter soll laut Releaseliste dann noch eine bis dato schleierhafte Simulation mit dem Endlos-Namen ***Hana To Taiyou To Ame To*** erhältlich sein.

American Arcade (PS2)

Astroll

■ ... hatte den PS2-Flipper *American Arcade* im Programm, dem wir durchaus Chancen für eine US/PAL-Umsetzung zuschreiben. Voraussichtliche Veröffentlichung: 25.5. zum Preis von 5800 Yen.



▲ WonderGate: Handy und Handheld werden eins.



■ Wunderwellen in Aktion: Via Infrarot tauschen Wonderswan und Pocket Station Daten aus

Bandai

■ WonderSwan Entwickler Bandai protzte mit einem aufwändigen Stand und hatte neben diversen PS-Titeln (z.B. dem RPG *Pocket Digimon World* oder dem Actiongame *Devil Man*) 26 neue WonderSwan Cartridges im Programm. Sollte Bandai irgendwann die Entscheidung treffen (E3?!?), den Wunderschwan in westliches Territorium schwimmen zu lassen, hätten das Rennspiel *Final Lap 2000*, das Prügelspiel *Pocket Fighter*, sowie der Puzzler *Lord Runner* sicher gute Chancen, als Launchtitel lokalisiert zu werden. Auch vom WonderBorg, einem über WonderSwan gesteuerten Spielzeug-Käfer waren die Massen schlichtweg begeistert. Umgerechnet 240 DM kostet das im Sommer erscheinende Krabbelwunder, welches sich anhand von zahlreichen Sensoren problemlos und selbstständig seinen Weg durch jedwedes Terrain bahnt. Weiterhin erblickten wir erstmals den PS & PS2-kompatiblen WonderWave Adapter, der via Infrarot Daten mit Sony's Pocket Station austauscht. Über WonderGate ist es ferner möglich, ein Mobiltelefon und den WonderSwan zu linken, um via Mini-Browser auf dem WS-Display zu surfen oder Mails zu verschicken.



Persona 2 Eternal Punishment (PS)



■ Artwork von ***Primal Image Vol. 1*** Modell Anna.

Atlus

■ Bei den *MakenX*-Machern standen diesmal PS2-generierte High-Polygon-Schönheiten im Vordergrund. Das Ende April erschienene ***Primal Image Vol. 1*** folgt dem erfolgreichen Konzept von *Pokémon Snap* (N64), doch statt Knuddelmonstern posieren hier vor der Kamera drei weibliche und ein männliches Modell, die ihr im späteren Spielverlauf auch nach Belieben einkleiden dürft. Weitaus interessanter als die Fotosafari am Swimming-Pool war Atlus' R+D 1 Trial Production Projekt: Auf vier miteinander vernetzten PS2s (wie genau sie nun gekoppelt waren, war nicht in Erfahrung zu bringen) steuerte jeder Mitspieler ein löwenähnliches Tier über eine kreisförmige Arena, die es von Unterkörperlosen Skeletten zu säubern galt. Dazu standen zwei unterschiedliche Schallattacken zur Verfügung – wer innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens die meisten Klappermänner vernichtet, gewinnt. Very strange, aber ein Beweis, dass sich netzwerktechnisch bei Sony was tut! Für PS1 wurde das RPG ***Persona 2 Eternal Punishment*** gezeigt, für welches man einen Release am 29. Juni anstrebt. Japanische GameBoys und -Girls freuten sich auf ***Devil Children*** (RPG), welches gemäß *Pokémon*-Erfolgsrezeptur in den Versionen **BLACK** und **RED** erscheint. Für die Kleinen präsentierte man außerdem die sog. Pokeler, eine Art Körper-AddOn für Sony's sehr beliebte Pocket Station.



■ Die drolligen Pokeler kosten umgerechnet etwa 76 DM.






▲ Der *Power Stone 2* Automat: in der Mitte können zusätzlich zwei DC-Pads (zwecks 4-Spieler-Modus) eingestöpselt werden.



Resi Live: auf der Wand im Hintergrund war eine komplette History der Serie eingezeichnet!



Megaman Legends 2 (PS)



Gungriffon Blaze (PS2)



El Dorado Gate für DC: das Spiel, das wächst.

El Dorado Gate (DC)



Onimusha: Resident Evil meets japanischen Bürgerkrieg.

Onimusha (PS2)

Culturebrain

Nicht viel Neues aus dem Lager der fleißigen GB- und N64-Supporter. Man zeigte drei belanglose GBC-Spiele (u.a. *Hamster-* und *Goldfish Story*), einen Mahjong Clone für PS und einen Puzzler fürs nach Software lechzende Nintendo 64. That was it!



Dragon Quest VII (PS)



Blade Arts (PS)



Star Ocean BS (GBC)

Capcom

Das einzig interessante N64-Spiel, nämlich *Bio Hazard Zero* war am Stand der Grusel- und Fighting-Experten nicht zu verfehlen. Die vorgeführte 20% Version ermöglichte uns, S.T.A.R.S. Mitglied Rebecca Chambers in einem Zugszenario auf Zombiejagd zu schicken. Der zweite Charakter im fertigen Spiel wird übrigens Billy Cohen heißen – bei ihm handelt es sich um einen wegen Mordes verurteilten Militäroffizier. Später kann zwischen Rebecca und Billy hin- und hergeschaltet werden. Die Grafik (Expansion Pak unterstützt) wirkte sehr detailliert, kommuniziert wurde schon in perfektem Englisch. Lediglich einige Slowdowns trübten das ansonsten äußerst stimmungsvolle Debüt, des nun für September gemunkelten Resi-Prequels. Dreamcastler durften *Marvel vs. Capcom 2* (Import Test, siehe Seite 116) und den Top-Titel *Power Stone 2* sowohl auf Naomi-Automaten als auch auf DC ausgiebig zocken. Dass Charaktere und Items bei Letzterem aus Übersichtsgründen etwas schrumpfen würden, war abzusehen. Dank vier neuer Kämpfer und riesigen Stages machte es aber trotzdem tierischen Spaß – freut euch auf einen Import-Test im nächsten Heft. Rollenspielkost der besonderen Art verbirgt sich hinter *El Dorado Gate*, einem RPG, dessen erstes Kapitel für diesen Sommer in den Startlöchern steht. Weitere Kapitel werden dann in zweimonatlichen Abständen veröffentlicht. Im 32-Bit Bereich glänzte Capcom mit *Megaman Legends 2: Episode 2* (etwas klotzig, dafür viel Action und kunterbunt), sowie dem von vielen sehnlichst erwarteten *Breath of Fire IV*, welches seinem Vorgänger in Detailreichtum und Atmosphäre in nichts nachstand (geplanter Japan-Release: 27. April, USA: Spätsommer). Highlight für Sony's Next-Gen Polygon-Schleuder war ein Video zum stimmungsvollen, effektgeladenen, jedoch nicht ganz "un-roten" Action/Adv. *Onimusha: The Demon Warrior* (Entwickler Flagship), dessen Zwischensequenzen schon jetzt neue Maßstäbe setzen. Wer lange genug am Stand verweilte, erhaschte außerdem einen Blick auf ein Video mit Sequenzen aus der PS2-Umsetzung des MD-Shooters *Silpheed (*aktueller Untertitel: *The Lost Planet)* und den PS2 Mech-Shooter *Gungriffon Blaze* – beide mit nicht zu verachtendem Potential.

Enix

Nur schwer konnte der Stand von Enix dem Ansturm der fanatischen *Dragon Quest* Fans standhalten, die teilweise bis zu einer dreiviertel Stunde anstanden, nur um den siebten Teil der PS-Saga (Untertitel: *The Riddle of Eden*) kurz anzuspielen. Nach mittlerweile über 2,5 Jahren Entwicklungszeit soll das Spiel nun Ende Mai zum stattlichen Preis von 7800 Yen erscheinen. Einen phantastischen Eindruck hinterließ *Star Ocean Blue Sphere* – solch detaillierte GBC-Grafik gab's lange nicht zu sehen (Release: Sommer). Ferner hatte Enix ein *Tomb Raider*-inspiriertes Action/Adv. am Start: Optisch etwas unausgereift, machte das für Sommer angekündigte *Blade Arts* dennoch Laune. Unter "bizarre Anwendungen aus Fernost" sollte man *Suzuki Explosion* (Sommer) einordnen. Eure Aufgabe: Bomben (z.B. in einer Orange installiert) entschärfen. Der interaktive Film *Lovestory* für PS2 müßte bis dato in Japan bereits auf zwei randvollen DVDs erschienen sein.



one/fourth (PS2)

▲ 1/4 nutzt wie viele andere PS2-Titel des öfteren coole Motion Blur Effekte.



■ Was meint Ihr? Grafisch besser als *GT2000* und *Ridge Racer V*?

Shutokou Battle 2 (DC)



Wild Wild Racing (PS2)

From Software

■ War *Frame Gride* für DC vor gut einem Jahr noch das Messehighlight, so hatte sich From Software diesmal gänzlich der PS2 verschrieben. Über *Eternal Ring*, *Evergrace* und *Armored Core 2* berichteten wir ja bereits letzte Ausgabe, richtig neu war eigentlich nur das in Videoform veranschaulichte, für Winter 2000 auf der Releaseliste stehende Rollenspiel **one/fourth** (Medium: DVD). Zu sehen war eine aus bis zu vier (vielleicht daher der Name!?) Mitgliedern bestehende Party, die es in Echtzeit mit heranstürmenden Feinden aufnahm. Ziel scheint zu sein, ganz traditionell gewisse Quests zu erfüllen, Erfahrungspunkte zu sammeln, neue Charaktere zu treffen und schließlich mit den sog. "Meister der Dunkelheit", der sich tief in einem Dungeon unter dem Schloss verschanzt hat, abzurechnen. Neben einer Fee, einem Menschen, einem Zauberer und einem Ritter wuselten eine ganze Masse schön modellierter Gegner über die Mattscheibe – Einbrüche der Framerate waren nicht auszumachen. Wir halten euch auf dem Laufenden. Übrigens: Sämtliche PS2-Displays am Stand von From Software waren mit knapp 860 DM teuren PS2-kompatiblen Sourround Lautsprecher Systemen von Creative Labs bestückt (DeskTop Theater PlayWorks 2500) – und in der Tat, die Akustik war trotz zahlreicher Nebengeräusche sehr hochwertig.



TVDJ (PS2)

Sony

■ Bis auf *TVDJ* für PS2 (vormals *Be On Edge*) konnten wir hier selbst nach mehrmaligem Umrunden und Durchqueren des eigentlich recht großen Stands außer **I.Q. Remix** (PS2), **Fantavision** (PS2) und **Spyro 2** (PS) nichts Aufregendes entdecken. *TVDJ* – im Bemani Stil müssen Filme zusammengeschnitten werden – könnte in Japan erfolgreich sein. Vom Grafikstil bestanden gewisse Parallelen zu Segas *Jet Set Radio* für DC.

Genki

■ Bei Genki lief dieses Jahr alles nach dem Motto Klasse statt Masse. So war es nicht verwunderlich, dass nur ein einziges Spiel ausgestellt wurde, nämlich der im Juni erscheinende Nachfolger zu *Tokyo Highway Challenge* für Dreamcast – jap. Name: *Shutokou Battle 2*. Schwarz-gelb gekleidete Messehostessen luden die Zuschauer ein, in schnittigen Schalensitzen Platz zu nehmen, um in Kombination mit Sega's DC-Lenkrad eine Probefahrt zu wagen. Fazit: fährt sich ähnlich wie der erste Teil, ist jedoch optionsgeladener, bietet viel mehr Routen und ist grafisch am Puls der Zeit (detaillierte Wagenmodelle, coole Reflektionen!) – Slowdowns bei zu vielen gleichzeitig auftretenden Fahrzeugen sollten dagegen noch ausgemerzt werden. Von einer über Crave vertriebenen PAL-Umsetzung kann ausgegangen werden.



Dream Audition (Arcade)

■ *Rock'n Megastage* Fusspedal

Jaleco

■ Gepackt vom allgemein grassierenden Bemani-Fieber, präsentierte Jaleco neben der alten PS2-Launch-Titel-Kamelle *Stepping Selection* das DVD-Spiel *Rock'n Megastage* (PS2) und den Arcade Automaten *Dream Audition*. Besonderheit bei *RM* ist das mitgelieferte Fußpedal, welches immer dann zum Einsatz kommt, wenn ein Schlagzeugsymbol die allseits bekannte "magische Linie" passiert. Andere Instrumente wie z.B. eine Gitarre müssen durch Drücken der verschiedenen Actionbuttons im Takt eingespielt werden (Release: noch unbekannt). Karaoke Fans werden *Dream Audition* ins Herz schließen: gezielt den eingeblendeten Text mitsingen, schon hageln die Combos, well, zumindest bei den Einheimischen.

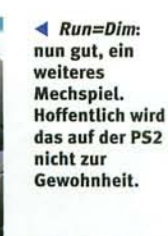
Imagineer

■ Voll spielbar war die PS2-Version des von Rage Software entwickelten Rallyespiels *Wild Wild Racing* (europ. Name: *Off Road*). Grobe Bodentexturen, Pop-Ups ohne Ende und eine oft nicht gerade optimale Spielgeschwindigkeit nahmen uns aber die Ehrfurcht, die wir einst vor Sonys Rechenungetüm hatten. Sieht ganz so aus, als ob sich auch europäische Entwickler mit der PS2-Hardware noch recht schwer zu tun! *Aquaqua* entpuppte sich als waschechter *Wetrix* Clone, machte aber ordentlich Fun. Auf einer Videoleinwand flimmerten PS2-Trailer zu *Might & Magic* (RPG, Entwickler: 3DO, Rel.: Sommer), *Rally Hard* (Rallyespiel, Entw.: Rage; Rel.: Sommer), sowie *Typhoon* (Flug-Sim, Entw.: DID, Rel.: 2001).



The Mechsmith: Run=Dim (PS2)

◄ *Run=Dim*: nun gut, ein weiteres Mechspiel. Hoffentlich wird das auf der PS2 nicht zur Gewohnheit.



◄ Zur Abwechslung mal ein Packshot. *Sky Surfer* gibt's übrigens seit dem 13.4.



▼ Bei solch netter Beratung läßt man sich gerne jedes Game in Ruhe erklären.

Idea Factory

■ Hauptattraktion war der in deutschen Landen von Conspiracy Entertainment entwickelte PS2-Titel *Sky Surfer*. Das Skyboard unter den Füßen, springt Ihr aus einem Flugzeug und versucht dann im freien Fall so viele Tricks wie möglich aufs Parkett zu legen. Die Ausführung erfolgt durch Drücken komplizierter Buttonkombinationen, teilweise ist schnelles Rotieren der Analogknüppel von Nöten. Schließlich gilt es, rechtzeitig den Fallschirm zu öffnen und sicher zu landen. Wie bei den meisten PS2-Spielen stieß auch bei *Sky Surfer* der allseits verschmähte Treppcheneffekt negativ auf. PS2 Game Numero Zwei, ein simulations-/strategielastiges Mechspiel mit dem Namen *The Mechsmith: Run=Dim*. Obwohl nur als Video gezeigt, konnten wir einen vernünftigen Screenshot für euch ergattern. Das obligatorische PlayStation-RPG nannte sich *Embrace on Sand* und dürfte genauso wie *Cheating Mah-Jongg* (PS) bei uns niemanden weiter interessieren.







Tekken TT war das Top-Thema am Namco Stand.



Record of Lodoss War (DC)



Orphen (PS2)

Record of Lodoss War (DC): Spielgrafik und Zwischensequenzen begeistern.

Namco

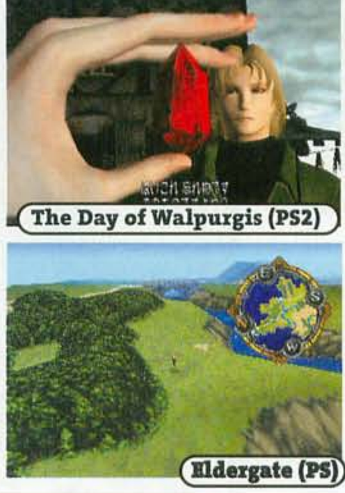
Obwohl *Tekken Tag Tournament* eigentlich schon überall zu kaufen war, hatte Namco ihren aktuellen Referenztitel an unzähligen Displays installiert – die Besucher standen kräftig Schlange, höchstwahrscheinlich weil sie einfach noch keine PS2 erwerben konnten (siehe Einleitung). *Tales of Eternia* (RPG), das bereits erschienene *World Stadium 4* (Baseball) und Umsetzungen des Arcade Puzzlers *Mr. Driller* auf PlayStation, Dreamcast und GBC waren die kleinen Highlights. Mehr zu Namco in unserem Special auf Seite 29.

Kadokawa Shoten Publishing

Dreamcast RPGs hatten diesmal wirklich Hochkonjunktur. Alle, die damals *Diablo* ins Herz schlossen, sollten sich deshalb für das von ESP entwickelte *Record of Lodoss War: The Advent of Cardice* ein dickes rotes Kreuz im Kalender machen, am 29.6., um genau zu sein. Nach Betrachten eines schicken Render-Intros (ihr dürft eure "magische Geburt" mitverfolgen!) schlüpft Ihr in die Rolle eines anfangs mehr schlecht als recht ausgerüsteten Charakters und macht euch auf die Suche nach Waffen und Gegenständen, mit denen ihr dann *Diablo*-like auf allerlei Dungeon-Bewohner (Skelette, Käfer, usw.) eindrischt. Dargestellt wird das Geschehen in einer 45 Grad rotierbaren, nett detaillierten Isoperspektive. Für PS2 publisht Kadokawa in Japan das im Sommer erscheinende sog. "High Polygon Action-RPG" *Orphen: Sorcerous Stabber*, welches optisch einige Leckerbissen offenbarte. In einer Szene duellierte sich die Hauptfigur, positioniert in einer Art Säulentempel, mit einen garstigen Drachen. Verschwenderische Motion-Blur- und farbenfrohe Lichteffekte wussten dabei zu gefallen. Der am Display daneben spielbare 3D-Level – in *Castlevania*-Manier mussten Fallen usw. umgangen werden – gab sich grafisch wiederum etwas nüchterner. Ein zweischneidiges Schwert also – let's wait and see.



Das nennen wir Next-Gen-Grafik! **Z.O.E. (PS2)**



The Day of Walpurgis (PS2)

Eldergate (PS)



Konami's Keyboardmania: Wie viele 100 Yen Stücke passen hier wohl rein?



Dynasty Warriors 2 (PS2)

Viel los, aber auch noch viele Slowdowns.

Konami

Konami hatte mit Abstand die meisten neuen Spiele zu bieten, verlagerte in diesem Jahr jedoch noch mehr Ressourcen in den super erfolgreichen Bemani-Bereich. Dass *Dance Dance Revolution 3rd Mix* der ganz große Renner wird (der neue, extra gepolsterte DDR Deluxe Controller kostet übrigens satte 9800 Yen), war sofort abzusehen, bis zum 18. Mai müssen sich tanzwütige Japaner und Import-Freaks aber noch gedulden. Zu weiteren Bemani Titeln zählten: *The Maestromusic* (inkl. total abgedrehtem Dirigentenstock-Controller!!!), *Dance Dance Revolution 2nd Mix Club Version* für DC (seit Ende April erhältlich), *DDR* (GBC), *Dancing Stage Featuring Dreams Come True* für PS (auch seit April in Japan zu haben), *beat mania Append Gottamix 2* für PS (Release noch offen) und *beat mania GB* (ebenfalls offen). Richtig lohnenswert war ein Besuch der Standrückseite, wo weltweit erstes Videomaterial zu *Z.O.E. – Zone of Enders* für PS2 zu bestaunen war. Kein geringerer als *Metal Gear Solid*- Erfinder Hideo Kojima wurde mit dem Projekt betreut, welches eine Mischung aus Mech-Shooter und Adventure zu werden scheint. Die ersten Spielgrafikschnipsel sahen jedenfalls phantastisch aus. Rechts daneben lief ein Videotrailer (größtenteils Echtzeit-Grafik) zu *The Day of Walpurgis* (PS2), einer Art Gruseladventure mit *Silent Hill*-Anleihen. Eine gute Portion In-Game-Grafik wurde zudem von *Ring of Red*, einem PS2-Strategiespiel gezeigt – in gut animierter 3D-Optik beharkten sich hier die Bodentruppen und Mechs zweier Kriegsparteien – leider wieder nur ein Video. Richtig PS2-probespielen konnte man lediglich *Reiselied: Ephemeral Fantasia*, ein RPG, welches optisch aber niemanden vom Hocker riss, besonders die Texturen der Gegner in den ersten Kampfsequenzen waren sehr eintönig (erscheint im Juni). *Stranded Kids 2* (GBC) war im Handheld-Bereich das sehenswerteste Produkt, für PS1 konnte man sich vom RPG *Eldergate* (Juni) und *Bishi Bashi Special 3* (Sommer) schon mal ein Bild machen. Schlechte News: *Castlevania* für DC wurde eingestellt.

Koei

Nach dem Startegie-Schauspiel *Kessen*, nahm Koei die bestehende Kampf-Engine, optimierte sie hier und da und bastelte daraus ein reinrassiges Action-Game namens ***Shin Sangokumusou***, das in den USA aller Voraussicht nach den Namen *Dynasty Warriors 2* tragen wird. In Begleitung von knapp einem Dutzend verbündeter Soldaten stürmte man in der am Stand spielbaren Demo eine gut befestigte Palisadenburg, um sich dann weiter ins Innere des Feindgebietes vorzuarbeiten. Per pedes oder zu Pferde setzte man sich mit einer Kampflanze (oder aus der Ego-Perspektive mit Pfeil und Bogen) gegen Heerscharen von Gegnern zur Wehr. Wuchtiges Dual-Shock-Rütteln, Action satt und imposante Angriffsmoves ließen so schnell keine Langeweile aufkommen. Nicht leugnen wollen wir allerdings die stellenweise stark reduzierte Sichtweite und regelrecht peinliche Slowdowns bei hochdosiertem Feindaufkommen. Im Juni ist es dann soweit.





Jet Set Radio (DC)



Grandia 2 (DC)

◀ Sei ein Jet Set Held und schon kommst du ins Radio!



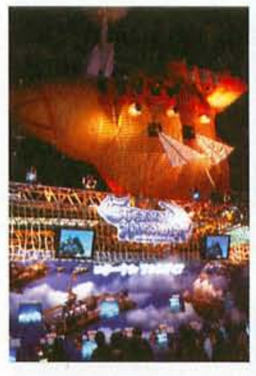
◀ *Eternal Arcadia*: Sega's Dreamcast bekommt kräftigen Rollenspiel-Aufwind.



Napple Tales (DC)



Eternal Arcadia (DC)





Samba de Amigo: Das Kultspiel schlechthin.

Sega

Zum mit Abstand beeindruckendsten TGS-Line-Up müssen wir Sega gratulieren. Die neuste Kreation der *Phantasy Star*, *Sakura Wars* und *Dragon Force*-Macher, ***Eternal Arcadia*** (Originaltitel *Project Ares*) war voll spielbar und optisch ein kleines Meisterwerk. Als Mitglied der Blue Sky Pirates ist es eure Mission, einen neu entdeckten Kontinent vor der Übernahme durch eine andere Nation zu schützen – eine wahrhaft epische Geschichte entfesselt sich. Killer-Ap Numero Zwei: ***Grandia 2***. Man muss es einfach in Bewegung gesehen haben, um zu würdigen, was Game Arts hier erschaffen hat: Detailreichtum noch und nöcher, Farbgebung vom Feinsten, prachtvolle Kampfsequenzen – ***Grandia 2*** könnte, besser gesagt: WIRD der RPG-Durchbruch (sowohl in Japan, als auch in Übersee) für Sega's 128-Bit Konsole werden. Und wenn *Grandia 2* es nicht schafft, dann spätestens Sonic Team's ***Phantasy Star Online***, kurz *PSO*. Als weltweit erstes Online-Multiplayer-RPG für eine Konsole dürfte *PSO* viele neue Maßstäbe setzen: Kommuniziert man z.B. mit Spielern rund um die Welt, werden bestimmte Textphrasen von der Software in Echtzeit übersetzt – in fast jede Sprache. Release: noch dieses Jahr! Nächstes Online-Projekt: ***10 Six***, eine Mischung aus Echtzeitstrategie- und Actionspiel, welches in den USA bereits über SegaSoft als PC-Titel vermarktet wird. Vier gigantische Industriesyndikate kämpfen um die Besetzung eines mineralreichen Planeten – eine Mio. Spieler können teilnehmen! Als weitere Online-Games für die breite Masse wurden ***Sega Tetris***, ***Dee-Dee Planet***, ein Golf- sowie ein Pferderennspiel gezeigt. Neben Sega's voll funktionsfähigem Dreameye konnte man zum ersten Mal alte PC Engine und Mega Drive Titel aus der Dream Library herunterladen und auf DC spielen. Wir probierten's mit *Columns* – tadellos! Zum Start des Angebots sollen ca. 50 Titel verfügbar sein, insgesamt will man später über 300 Titel zur Verfügung stellen. Ein Download kostet ca. 3 DM, worauf man das gewünschte Spiel zwei volle Tage spielen darf. Sega Kara stellt einen Online-Karaoke-Service dar: Die "Performance" eines jeden Spielers fließt in eine nationale Wertungsrangliste ein. Ferner schwebt Sega vor, sämtliche (Sega-)Arcades in Japan via Glasfaser zu vernetzen. Letztendlich sollen sich auch DC-Spieler ins Spielhallen-Online-Gaming einklinken können.

Gut versteckt hinter einer Glasvitrine erspähten wir einen Netzwerk-Adapter in Modemform, ein VM-Device zur Kommunikation mit Swatch Uhren als auch den sagenumwobenen Visual Memory MP3 Player mit Kopfhörerausgang. Voll aufgerüstet fasst er 2*64 MB Musikdaten, die man sich entweder aus dem Internet lädt, oder über das Dreamcast-Laufwerk von normalen Audio-CDs als MP3 Datei aufs VM extrahiert.

Doch damit nicht genug. ***Napple Tales***, ein putziges, quietschbuntes 2 D Jump & Run im Stil von *Pandemonium*, ***Rent-A-Hero No. 1***, ein an eine Zeichentrickserie angelehntes Action/Adv., ***Animaster*** (Tiere einfangen, großziehen und dann in Wettrennen gegeneinander antreten lassen), sowie eine aktuelle, auf Hochglanz polierte ***MSR***-Version, wurden am anderen Ende des verwinkelten Stands demonstriert (allesamt spielbar!). Unweit entfernt davon waren die spritzigen Rhythmen des Kultspiels ***Samba de Amigo*** zu vernehmen. Die ca. 156 Mark teuren Rasselcontroller funktionierten dabei so perfekt wie in jeder Spielhalle (Release: 27.4.). Nahezu perfekt: der Grafikstil von ***Jet Set Radio***. Kombiniert ***Tony Hawk´s Skateboarding*** mit ***Parappa the Repper***, und ihr wisst, was ich meine. Mit der Spraydose am Gürtel skatet ihr durch Tokyoto, besprüht Autos, Wände und Schilder und versucht in gesundem Abstand zur Polizei zu bleiben – fast uneingeschränkte Bewegungsfreiheit, versteht sich (Release: Sommer). Climax *Super Runabout* spielt sich O.K., kann sich aber mit einem Kaliber a la ***Driver*** nicht messen.




Cool Cool Toon (DC)


Viel Wirbel um nichts: Cool Cool Toon Supershow bei SNK, das Spiel war jedoch nicht spielbar.



▲ Genial gerendert: der Square/Coca Cola Trailer!



▶ *FF IX*: hier ein erster hochauflösender Screenshot!

Final Fantasy IX (PS)



SNK

SNK widmete nahezu das gesamte Stand-Layout dem neuen DC-Musik/Tanz-Spiel ***Cool Cool Toon*** (NGPC-kompatibel), wirklich spielbar war es hingegen nicht, weder auf DC noch auf NGPC (nennt sich dann ***Cool Cool Jam***). Soweit wir jedoch in Erfahrung bringen konnten, muss man im ersten Spielmodus synchron zur Musik bestimmte Buttons drücken, im zweiten Modus, dem sog. Quiz Game, gilt es zuerst, vorgespielte Musiken nachzuspielen (vergleichbar mit dem Pippie Mini Game in *Pokémon Stadium*). Wie's sich letztendlich spielt, bleibt abzuwarten. Zur Freude aller Neo Geo Fans war das *Metal Slug 3* Modul (32.000 Yen) an zwei Demo-Units voll spielbar. Auf SNKs farbigem Hosenmatz konnten 21 neue Games angespielt werden, mehr als die Hälfte davon waren aber bereits seit einiger Zeit in Japan erhältlich (z.B. der Prügler ***Gal's Fighters***). An neuer Software sichteten wir u.a. ***Rockman Battle and Fighters*** (tretet als Megaman und Co. gegen alle nur erdenklichen Endbosse der Serie an), ein neues *King of Fighters*-Spiel (Release noch unbekannt) und ein 32 MB fassenden Modul-Prototypen mit Kopfhörerausgang, zur Mitnahme von komprimierten Musikdaten (Player-Funktionen werden komplett übers Display gesteuert).


RC de Go! (PS)

Taito

Bis auf ein GB-Spiel konnte hier ausschließlich PlayStation-Software angespielt werden. Allen voran der seit dem 20.4. als Import erhältliche Top-Down Shooter ***Raycrisis***: schicke Hintergründe, bombastische Explosionen, bildschirmfüllende Gegner und größtenteils englische Menüs. Wer die Wartezeit auf Nintendo's *Mini-Racers* überbrücken möchte, dem legen wir ***RC de Go!*** ans Herz. Saubere Grafik, gepaart mit vielen Tuning-Optionen und guter Steuerung lautet hier das Motto. Loyale Zugführer (Grüße an Fun-Magazin Wolfi) haben das obligatorische ***Densha de Go!*** für PS2 bereits vorbestellt. Mit Ausnahme von ein paar lokalisierten Acclaim Titeln (*ECW*, *Re-Volt*) war noch das etwas grobklötzige Action-Game ***Cosmo Warrior Zero*** zu entdecken.

Square

Tja, Pustekuchen. Square behandelte das bereits am 19. Juli erscheinende ***Final Fantasy IX*** genauso stiefmütterlich wie ***The Bouncer*** (PS2). Bis auf ein paar Videoschnipsel war hier auf der Messe nicht viel Neues zu sehen, geschweige denn zu spielen. Man setzte dem Publikum ***Driving Emotion Type-S*** (siehe S. 32), ***All Star Pro Wrestling*** (siehe VG 04/00), sowie ***Japan Professional Baseball*** (ebenfalls VG 04/00) vor. Selbst mit Veröffentlichungsterminen hielt man sich erstaunlich bedenkt. Immerhin: Auf der uns ausgehändigten Presse-CD fanden wir ein todschickes Artwork, welches einen kurzen Moment aus dem von Square für Coca Cola erstellten Werbespot einfängt, in dem unter anderem die *Final Fantasy IX* Charaktere Zidane, Vivi und Steiner ihren ersten bewegten Auftritt feiern. Enjoy!


Baki The Grappler (PS2)


ZOIDS (PS, PS2, GBC)

Rest of the Show

Mal abgesehen von *DOA2* für PS2 trumpfte Tecmo lediglich mit ***Monster Farm Battle Card*** (PS), aber wie so oft, konnte man dieses Game bereits kaufen. Hatte Ubi Soft letztes Jahr noch viel Neues, staunten Japaner auf dieser TGS nur über *Rayman 2* (DC) und *Rayman* (GBC). Tomy zeigte das unspektakuläre PS2-Kampfspiel ***Baki The Grappler*** zusammen mit dem Mech-Strategie-Epos ***ZOIDS*** (PS, GBC, PS2). CS



Zu Besuch bei Namco

Anlässlich der TGS spendierte Sony einen exklusiven Einblick ins Headquarter der Tekken-Macher.

Es war eine kleine Weltpremiere: Zum allerersten Mal seit Bestehen von Namco gewährte man westlichen Journalisten Einblick in die geheiligte Entwicklungsabteilung der Jungs, die schon mehrfach Videospielgeschichte schrieben.

Bevor sich jedoch die magischen Türen öffneten, stand die pflichtmäßige Pressekonferenz auf dem Programm. Nach kurzer Vorstellung des Teams wurde etwas über Namcos Firmenphilosophie geplaudert. So plant man, auch zur Einführung einer PS3 die neue Hardware-Generation mit hochkarätigen Launchtiteln zu unterstützen. Weiterhin äußerte man die hohen Erwartungen an *RRV* (in Japan bereits 600.000 verkaufte Exemplare) sowie *TTT* (400.000 verkaufte Units in 4 Tagen) auf dem europäischen und auch amerikanischen Markt. Als nächstes wurde voller Zuversicht verkündet, dass man in den nächsten 12 Monaten mind. drei PS2-Spiele veröffentlichen möchte und dass die Genres Rollenspiel und Action sowie Netzwerktechnologien in Zukunft stärkere Beachtung finden werden. Es folgte eine Video-Präsentation zu *Dragon Valor* (Preview Seite 58), *Ghoul Panic* (Test 05/00), dem neuen Lightgun-Shooter *Rescue Shot*, dem Puzzler *Mr. Driller* und Trommelwirbel: *Time Crisis: Project Titan*. Zumal *Time Crisis* in Europa überaus erfolgreich war, ist ein PAL-Release so gut wie beschlossene Sache. Ein Großteil der In-Game-Grafik zu *TC: PT* wirkte noch sehr steril, was jedoch daran liegt, dass der Titel gerade die ersten Phasen der Entwicklung durchwandert. Angesichts der darauf folgenden Präsentationen zu *RRV* und *TTT* haben wir die Entwickler mit quälenden Fragen bombadiert, die ihr in unserem Mini-Interview nachlesen könnt. Anschließend geleitete man uns dann in die Research&Development-Gemächer. Nach vier Tagen Japan plötzlich der erste wirklich total unaufgeräumte Anblick – kreatives Chaos! Überall summten Ventilatoren, brummten Lüfter, grübelten die Genies. Ein japanisch begabter Redaktionskollege behauptete, Schriftzeichen mit Charakternamen zu *Soul Calibur* gesehen zu haben – neue Namen, von denen vorher noch nie jemand etwas gehört hatte. Wird hier emsig an *Soul Calibur 2* gewerkelt? Namco hüllte sich in Schweigen. Nicht verschwiegen hat man uns das Motorradrennspiel *GP 500* (PS2), welches eine erstaunlich fortgeschrittene Figur machte. Anspielen durften wir's leider noch nicht. CS



Interview mit RRV- und TTT-Team



TTT-Team

***VIDEO GAMES:* Werdet ihr die amerikanische und europäische Version von *RRV* in irgendeiner Form "tunen"?**

RRV-Team: Zur Zeit sieht es nicht so aus. Vielleicht werden wir einige Detailverbesserungen vornehmen, mehr können wir dazu aber noch nicht sagen.

***VG*: Was sind für euch die wichtigsten Stil-Elemente des Spiels?**

RRV-Team: Allen voran natürlich das Geschwindigkeitsgefühl. "Rhythmus" spielt auch eine sehr wichtige Rolle: mal mit Vollgas durch die Kurve, dann eine entspannende Gerade, gefolgt von einem haarigen U-Turn.

***VG*: Ist die PS2 die Konsole eurer Träume?**

RRV-Team: Schwierige Frage, auch die X-Box ist ein sehr interessantes Gerät. Schauen wir mal, ob die endgültigen Specs wirklich halten, was im Moment so groß von Microsoft versprochen wird.

***VG*: Ist das so viel ins Gerede gekommene Anti-Aliasing auf der PS2 in der Tat so schwer zu realisieren?**

RRV-Team: Machbar ist es schon, z.Z. allerdings nur, indem man die Grafikqualität (Auflösung, Anzahl der Details usw.) entsprechend herunterschraubt.

***VG*: Wie habt ihr *TTT* – ursprünglich ja ein Arcade-Spiel – auf die PS2 portiert?**

TTT-Team: Viele Teile des Codes konnten mit einigen Modifizierungen übernommen werden, den Großteil der Grafikroutinen mussten wir jedoch komplett neu schreiben.

***VG*: Wie viele Zeilen Programmcode hat so ein Spiel eigentlich?**

TTT-Team: Pauschal sagen kann man sowas eigentlich nicht. Der *Tekken TT*-Code ist aber relativ kompakt. So richtig fachmännisch gezählt haben wir die Zeilen noch nie :-(

***VG*: Wie wird das Medium DVD Spiele in nächster Zeit verändern?**

TTT-Team: In erster Linie dürfte sich die Qualität von FMV-Sequenzen nochmal enorm verbessern. Aber auch Game-Designer werden DVD hoffentlich nutzen, um Spiele noch umfangreicher und noch detaillierter zu gestalten, das ist zumindest unser Bestreben. Zumal die Fertigung von DVDs jedoch noch verhältnismäßig aufwendig und teuer ist, wird es wohl noch ein Weilchen dauern, bis die Masse der Entwickler auf den DVD-Zug aufspringt.

***VG*: Wir danken für dieses Gespräch!**



RRV-Team













▲ Die Flammen im Hintergrund lodern absolut realistisch – vorne hat Baek hart zu kämpfen.



▲ Der einzige neue Charakter in *TTT* ist die teuflische Endgegnerin mit ihrem Geisterwolf.



▲ Als Bonus erspielbar: Bowling-Modus, hier mit Robo-View aus Sicht von Cyborg-Jack.





Tekken Tag Tournament

Der König ist zurück, um seinen rechtmäßigen Platz einzunehmen!

Shortcut

- meisterhaft inszenierte Stages mit Wahnsinnseffekten
- 34 *Tekken*-Allstars aus allen drei Teilen
- prickelnder Tag-Team-Modus mit Tag-Combos
- für Elektro-Freaks starker Soundtrack
- 5-Sterne-Animationen
- schwache Replays, die nur jeweils den letzten Move zeigen
- Ending-FMVs allesamt langweilig und öde

namco



Am 30. März war Showdown in Japan – die beiden derzeit besten 3D-Beat'em-Ups kamen zeitgleich für Sonys neues Baby auf den Markt. Ob *Tekken TT* sich gegenüber *Dead or Alive 2* behaupten kann, erfahrt ihr im Mini-Deathmatch, wie die PS2-Version von *DoA 2* im Vergleich zur exzellenten DC-Variante abgeschnitten hat, steht im entsprechenden PAL-Test!

Nun aber zu *Tekken Tag Tournament*. Die letzte kurze Release-Verschiebung vom 4. März auf Ende des Monats haben die Namco-Designer noch gut genutzt, denn das Spiel sieht einfach umwerfend aus – sowohl auf Standbildern als auch in Bewegung. Obwohl das Grundprinzip mit der unendlichen Kampffläche und der dahinter befindlichen Background-Grafik mit unübersehbaren Schnittstellen (bei manchen Stages mehr, bei manchen weniger) aus den PS1-Vorgängern nahtlos übernommen wurde, mag man anfangs gar nicht darauf achten: Diese herrlichen Spiegeleffekte auf dem Boden, die wunderschönen Schneeflocken, die plastischen Feuer-, Rauch- und Blitzeffekte, die zahlreichen aufwendig animierten Zuschauer und Streckenobjekte wie Dschunken und Hubschrauber – absoluter Wahnsinn! So schön sah noch kein 3D-Beat'em-Up aus. Die Kämpfer (34 Haudegen aus allen Teilen – wie gewohnt sind 14 erst frei zu spielen; neue sind bis auf den Boss aber keine dabei) stehen dem edlen Look der Umgebung in nichts nach. Alle haben ebenfalls eine Generalüberholung im Vergleich zum Automatenvorbild, das außer dem Namen nichts mehr mit dieser in allen Punkten überlegenen PlayStation2-Version gemeinsam hat, spendiert bekommen. Am Gameplay hat sich jedoch weit weniger verändert. Wer *Tekken 2* oder *3* ausführlich gezockt hat, wird sich sofort heimisch fühlen. Einzige Änderung: Ihr kämpft jetzt in Tag-Teams von zwei Leuten, die jederzeit mit einer der L- und R-Tasten problemlos für eine Ruhepause gewechselt werden dürfen.





▲ Jun Kazama vergeht sich an Law's Knie – Wurf-Combos können sehr unangenehm ausgehen.

Tekken Tag Tournament vs. Dead or Alive 2

Best of the Best: ■ Was liegt näher, den König der eisernen Faust (*Tekken*) mit dem König der Konter (*Dead or Alive 2* (PS2-Version) zu vergleichen – lest unser Deathmatch! Zur Erklärung: Für jede der sieben Kategorien gibt's einen Punkt, bis auf Kategorie 4, das Herzstück jedes Beat'em Ups: Gameplay wird doppelt bewertet.

	Tekken Tag Tournament	Dead or Alive 2	Punktestand
Kämpfer	20 + 14 versteckte mit unzähligen Specials und Combos	12 + ein Bossgegner mit Hunderten von Moves, Kontern und Würfen	Punkt für Tekken – 1:0
Stages	Wunderschön animierte Arenen mit Effekten aller Art (Feuer, Spiegel, Schnee, Rauch etc.)	In Sachen Optik keine Chance gegen *TTT* – aber der interaktive Faktor mit mehreren Ebenen und Verlagerung des Kampfgeschehens reißen's raus.	Unentschieden – 2:1
Animationen	Die Tekken-Schläger bewegen sich geschmeidig wie nie zuvor mit flatterndem Outfit und Haaren – Super!	Neben dem Gameplay der stärkste Punkt von *DoA2* – dagegen kann selbst *Virtua Fighter 3* einpacken – nahezu perfekt!	Unentschieden – 3:2
Gameplay	Rasant und schnell mit sehenswerten Martial-Arts-Moves aller Stilrichtungen – es fehlt jedoch an Spieltiefe. Manchmal auch Slowdowns.	Einfach zu steuern und doch ungeheuer komplex mit dem genialen Wurf- und Kontersystem. Begeistert auch dann noch, wenn die Tekken-Optik bereits verflogen ist.	Punkt für *DoA2*, der doppelt zählt – 3:4
Spielmodi	Alles drin, alles dran: Story, Time Attack, Versus, Tag Modus, Survival, Team Battle & Training stehen Spalier	*Tekken* bietet all das, was *DoA 2* vorweisen kann, aber zusätzlich einen ausgefeilteren Trainings-Modus und Boni wie Theater-Mode und Tekken Bowl (Bowling – very cool!).	Punkt für Tekken – 4:4
Präsentation	Ein wunderschönes Render-Intro, das in Ansätzen die Fähigkeiten der PS2 zeigt und die gewohnt stylische Namco-Menüführung. Dafür die meisten Abspänne (mit Spiel-Engine erzeugt) thematisch schlicht misslungen.	Kein richtiges Intro, dafür im Story-Mode kurze und knackige FMV-Happen, die Abspänne für die Kämpfer sind jedoch genau wie bei *Tekken* ziemlich kurz, langweilig und witzlos.	Unentschieden – 5:5
Musik	Deutliche Steigerung zum in diesem Punkt schwachen *Tekken 3* – diesmal weitgehend ziemlich elektrophil gehalten.	Nichts Überragendes, fällt aber auch nie negativ auf – typischer Martial-Arts-Sound eben.	Unentschieden – 6:6
Endstand	Nach harten Kampf konnte der Widersacher trotz Überlegenheit bei Langzeitmotivation und Kämpfermaterial nicht niedergerungen werden.	*Dead or Alive 2* konnte zwar nur in einem Punkt Namco überflügeln – das aber beim wichtigsten: dem Gameplay. Das reicht insgesamt zum fairen Unentschieden.	Double – K.O.! Unentschieden 6:6! Beide Games sind hochkarätige Perlen des Genres, die man als Beat'em-Up-Fan haben muss.



▲ **Tae-Kwon-Do-As Hwoarang ist eine Bank für ein exzellentes Tag-Team.**



▲ **Sämtliche Stages begeistern durch unglaublich hübsches Lightsourcing und phänomenale Effekte.**

Blitz-K.O.!

Vorsicht: Ihr verliert im Gegensatz zu anderen populären Tag-Beat'em-Ups (Tag ist gerade das absolute In-Thema des Genres!) wie *Marvel vs. Capcom 2* oder eben *Dead or Alive 2* bereits eine Runde, wenn einer der beiden Akteure K.O. geht und das ist schnell passiert, wenn man nicht aufpasst. Bevor ihr euch nun an die schwierigen Tag-Combos macht, solltet ihr erst mal die normalen Combos der einzelnen Charaktere lernen, sofern ihr sie nicht eh schon drauf habt – im Gegensatz zur *Street Fighter*-Clique haben die *Tekken*-Boys (und Girls natürlich) wenigstens movetechnisch was dazu gelernt. Und Namco wäre nicht Namco, wenn es nicht einige leckere Sachen zu entdecken bzw. freizuspielen gäbe. Obligatorisch sind da neben dem eh schon sehr reichhaltigen Spielmodi-Menü (Arcade, Survival, Time Attack, Team Battle, Classic 1 on 1, Training etc.) schon mal die 14 versteckten Stars und der Theater-Mode. Während letzterer aufgrund der diesmal unsäglich schwachen Abspänne ohne jeden Pep ziemlich uninteressant ist, hat uns das Bowling-Fieber im Tekken Bowl Mode gepackt. Mit zwei Leisten für Abwurfwinkel und Geschwindigkeit sowie schönem Replay ersetzt er jede Bowling-Simulation. Die Replays der eigentlichen Duelle haben uns dagegen nicht gepasst: Selbst von der schönsten Combo sieht man nur jeweils den letzten Schlag/Kick/Wurf und das in vierfacher Wiederholung – wie das besser geht, hat uns *Dead or Alive 2* gezeigt. Thema Gameplay: So umwerfend die Animationen, Schlaggeräusche und Move-Abfolgen auch sind – die Fighting-Engine wurde mit Ausnahme des Tag-Zusatzes im Wesentlichen 1:1 vom Vorgänger übernommen. Ihr erhaltet also das gewohnte Button-Mash-lastige Spielprinzip in einer Triple-A-Luxus-Verpackung. So herrliche Konter wie in *DoA 2* lassen sich bei *TTT* mit angemessenem Lernaufwand nicht fahren. Es gibt sie zwar, doch die wenigsten Spieler werden sie aufgrund des unglaublich schwierigen Timings je zustande bringen. Das aber nur am Rande. Wenn ihr zu den Glücklichen gehört, die eine PS2 zu Hause stehen haben, holt euch diese beiden Knaller. Was Besseres wird's im 3D-Bereich in absehbarer Zeit nicht geben! RK

Tekken Tag Tournament

3D-Beat'em-Up

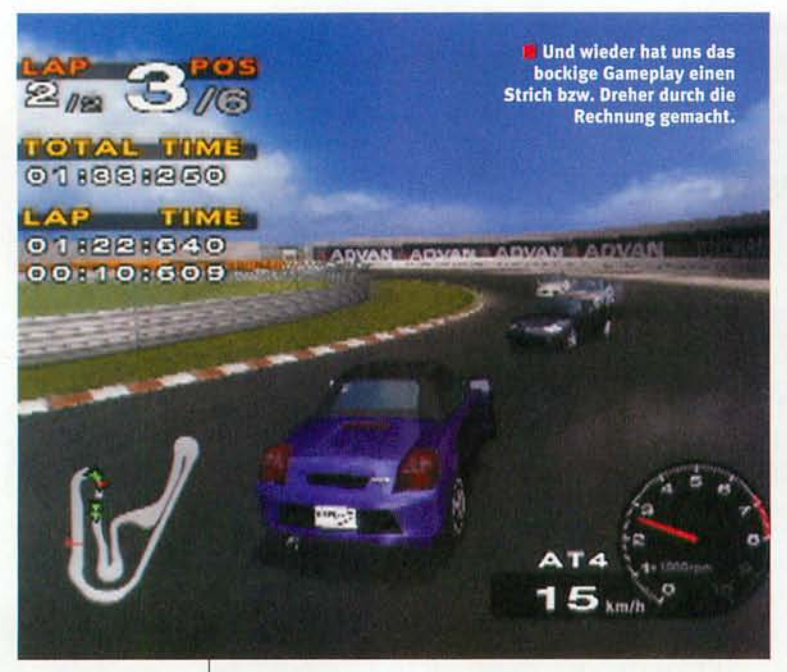
■ Features



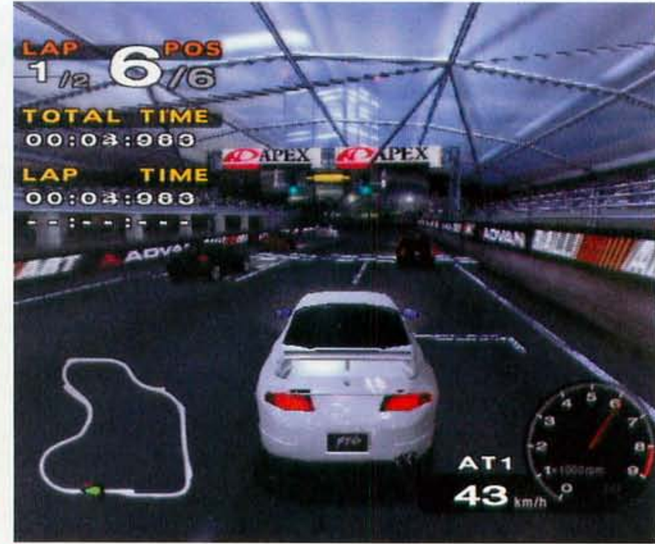
■ Hersteller: **Namco**
■ Testversion: **Eigenimport**
■ Preis: **ca. 160 Mark**
■ Geeignet ab: **12**
■ Schwierigkeit: **leicht**
■ Sprachkenntnisse

■ **ERSTER EINDRUCK:**





■ Und wieder hat uns das bockige Gameplay einen Strich bzw. Dreher durch die Rechnung gemacht.



▲ Die Nachtkurse mit den malerischen Transparenz- und Lichteffekten lassen kurz echtes *Ridge Racer*-Feeling aufkommen. Doch schon wenig später wird man das Handling verfluchen und wieder Namco's Drift-Könige einwerfen. Das war wohl ein Schnellschuss, Square!

DRIVING EMOTION TYPE-S.

Driving Emotion Type-S

Auch Square hisst nun die PS2-Flagge – doch zu welchem Preis?

Shortcut

- wunderschöne Nachtkurse
- Ferrari und Porsche erspielbar
- gelungene Cockpit-Perspektive
- 2-Player-Mode stürzt ab
- unerträgliche Ladezeiten
- kriminell sensible Steuerung
- schrecklicher Soundtrack

Die ungekrönten RPG-Könige versuchen sich bei ihrem PS2-Debut an einem Rennspiel. Ein wenig Erfahrung haben sie immerhin beim Racer-RPG *Racing Lagoon* schon gesammelt. Ob das jedoch reicht, um gegen *Ridge Racer V* und das kommende *GT 2000* zu bestehen?

In einem Wort: Nein! Nach zahlreichen Runden mit den Japano-Boliden über die durchaus gelungenen Kurse bleibt einem nichts anderes übrig, als zu dieser Schlussfolgerung zu kommen. Die recht hübsch nachmodellierten GT-Renner steuern sich abwechslend wie ein Rodeo-Bulle und ein nasser Sack Kartoffeln in der Kurve – es reicht schon der geringste Druck auf den Analogstick, und ein Ausbrechen ist oft nur noch mit viel Geschick zu verhindern. Scheint so, als hätte man sich zu lange auf die grafische Qualität konzentriert und kurz vor Ende der Produktion noch über Nacht eine Steuerung zusammengeschustert. Trotz breit gefächerter Kritik von Journalisten aus aller Welt auf dem Square Millennium Event in Tokio hat man in diesem wichtigen Punkt leider keinerlei Nachbesserung betrieben – schade. Weitere haarsträubende Mängel



▲ Trotz etwas verwaschener Optik gefällt die Cockpit-Perspektive auf Anhieb – wenn da nur nicht die Steuerung wäre.



▲ Immerhin wird ein einigermaßen abwechslungsreicher Fuhrpark mit einigen Porsche und Ferrari geboten.

"Hat hier jemand die Steuerung vergessen oder kommt die noch???"

umfassen die indiskutablen Ladezeiten von bis zu 45 Sekunden pro Kurs und regelmäßige Abstürze im Zwei-Spieler-Modus. Es scheint wirklich so, als hätte Square mit *Driving Emotion Type-S* ein unfertiges Spiel auf den Markt geworfen. Nun kann man beileibe nicht behaupten, dieser Arcade-Racer mache keinen Spaß – hat man sich mit der bockigen Steuerung abgefunden, begeistern vor allem die nächtlichen Großstadtausflüge mit herrlichen Lichtspielereien und einer unnachahmlichen Rennatmosphäre. Wer sich ein bisschen in das Spiel hineinbeißt und sich die Kurse mit der vorgezeichneten Ideallinie und dem speziellen Trainingsprogramm für Kurven sorgfältig genug einprägt, wird sich über echte automobile Highlights wie Porsche GT3, Ferrari 360 Modena und F50, TVR Griffith oder BMW 328Ci Coupé freuen, die allesamt erspielbar sind. Gestartet wird jedoch natürlich wie bei *Sega GT* mit Japano-Kisten à la Honda, Mazda, Mitsubishi, Toyota, Subaru & Co. Gegen das überlegene Gameplay der oben angesprochenen Genre-Größen kann *DETS* aber keinen Stich machen. Da hätte man lieber noch ein wenig mehr Entwicklungszeit und Detailarbeit investiert. Eigentlich Tugenden, die man von Square bei RPGs gewohnt ist. RK



▲ Die schönste Ideallinie hilft nix, wenn ein Rudel Kängurus das Fahrgeschehen diktiert.



▲ Und mal wieder von der Piste geschossen – wenigstens diesmal ohne Dreher.

Driving Emotion Type-S

Rennspiel

■ Features: DS, MC

■ Hersteller: **Squaresoft**
■ Testversion: **Eigenimport**
■ Preis: **ca. 200 Mark**
■ Geeignet ab: **frei**
■ Schwierigkeit: **mittel bis hoch**
■ Sprachkenntnisse

■ ERSTER EINDRUCK: Ein Schnellschuss mit vielen Fehlern

Die Gewinner!

der Millennium-Verlosung

And the winner is...

Jaja, die Video Games – erst machen sie eine große Verlosung und dann schieben sie die Auflösung der Gewinner ständig raus... Nun, die Erklärung ist einfach: Eigentlich wollten wir *alle* Gewinner abdrucken. Und das hätte uns mehrere Seiten gekostet, die wir in den letzten Ausgaben einfach nicht übrig hatten. Und auch in dieser Ausgabe war einfach zu viel zum Testen, ankündigen und zu informieren, als dass wir wirklich alle Gewinner hier auflisten konnten. So haben wir uns dafür entschieden, nur die Hauptpreise aufzuzählen – die anderen Gewinner haben übrigens längst ihre Preise!

Sony:

ein Paket von Sony (eine exklusive Airbrush PlayStation, ein Fußball Live Fun Package)
Stefan Ruhnke, Bielefeld
Oliver Deucker, Marburg



Nintendo:

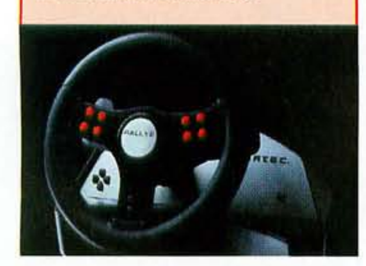
drei transparente N64
Marc Baumhauer, Kirchheim
Thorsten Döllinger, Buchen
Thorsten Wurm, Karlsruhe



FANATEC

ein Rallye-Lenkrad:
Olaf Fischer, Hiddenhausen
Jennifer Klein, Bad Oeynhausen
Jörg Heumann, Lage
Hans-Werner Wiesel, Salzkotten
Daniel Knabe, Fuldatal

ein Speedstar-Lenkrad:
Martin Zawada, Homberg
Arne Tüsche, Marburg
Thorsten Heßler, Buseck
Robert Knoblauch, Geisa
Renate Hoffmann, Braunschweig



Blaze:

Controller-Regal
Daniel Martens, Hamburg




THQ:

Star Wars-Pakete von THQ
Frank Meyer, Essen
Frank Ueberschär, Minden
Nikolaus Kalkanas, Düsseldorf
Nils Turner, Düsseldorf
Horst Sernatinger, Düsseldorf
Alexander Ziska, Monheim
Mohamed Martini, Monheim
Andreas Becker, Korschenbroich
Karim El-Neamany, Erkelenz
Anrdt Jalowy, Wuppertal



Eidos:

Lara Statue
Peter Moser, Rauris
Martin Treichler, Samstagern
Nils Bierschwall, Horneburg




Magic News:

D2-CallYa Handy-Set
Rolf Baumann, Düsseldorf



Gamezone

PAL-Dreamcast Konsole
Guiseppe Pascale, Hamburg

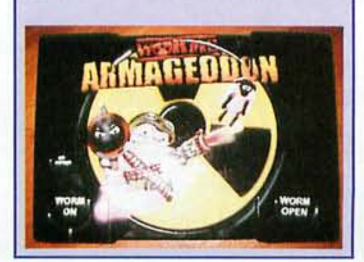
Game ZONE



Hasbro Interactive:

ein Worms Armageddon Airbrush PS:
Frank Mahnkopf, Merchweiler

HASBRO Interactive



Piggyback:

ein Soul Fighter Package:
Josef Lischka, Wien
Wladimir Backowic, Interlaken
Steffen Sadau, Weißwasser
Rocco Mittelbach, Halle
Michael Koch, Jena





Tipps & Tricks

Tipps und Tricks ohne Ende. Und auch diesmal wieder mit *GT2*-Infos.

GBC

Ready 2 Rumble Boxing

Auch in der Hosentasche kann es kräftig eins auf die Nase geben. Um also in dieser Mini-Version des Arcade-Boxers einen kleinen Cheat-Vorteil zu erhalten, müsst ihr nur die folgenden Tastenkombinationen eingeben.

Als Kemo Claw kämpfen:
Markiert den Arcade-Modus und drückt dann ←, ←, ←, →, →, →, ←, →, ←, →.

Als Nat Daddy kämpfen:
Schaltet zuerst durch den eben angebenen Cheat Kemo Claw frei und markiert dann wieder den Arcade-Modus. Drückt dann →, →, →, ←, ←, ←, →, ←, →, ←.

Mit Damien Black könnt ihr hingegen in den Ring steigen, wenn ihr erst Kemo Claw freischaltet und dann den Arcade-Modus markiert. Drückt dann →, ←, →, →, ←, ←, →, →, →, ←, ←, ←.

DC

Sword of the Berserk: Guts` Rage

Richtig, auch zu diesem Splatter-Fest haben wir ein paar kleine Tipps zusammen getragen. Um z.B. Puck`s Mini-Game zu spielen, müsst ihr das Game auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad durchzocken. Zugang zum Battle-Arena-Modus hingegen erhaltet ihr, wenn ihr das Spiel auf dem normalen Schierigkeitsgrad durchspielt. Hingegen wird der No-Limit-Modus freigespielt, wenn ihr das Game auf der höchsten Schwierigkeitsstufe durchzockt.
Es gibt aber einen interessanten Trick, der es euch um Einiges einfacher macht, ohne größere Anstrengung den Hard-Modus durchzuspielen.

Stellt den Schwierigkeitsgrad auf Easy und spielt, bis ihr zu der Speicherstelle in der finalen Stage gelangt (vor dem Kampf gegen Balzac`s erste Erscheinungsform). Verlasst nun das Game und speichert den Spielstand. Stellt die Schwierigkeitsstufe wieder auf Hard und spielt weiter. Auch wenn ihr so fast das gesamte Game auf Easy spielen konntet, erhaltet ihr nach dem Durchspielen dieselben Belohnung, als ob ihr alles auf Hard gespielt hättet. Zwar erwartet euch immer noch der letzte Level, doch immerhin konntet ihr so relativ schwere Stellen wie den Kampf gegen Zod auf einfachere Art hinter euch bringen.

PS

Urban Chaos

Wenn es in Games um Action und heiße Kämpfe geht, gilt die alte Faustregel: Man kann nie genug Waffen und Energie haben. Gut, dass wir den passenden Cheat dazu parat haben. Haltet also einfach während des laufenden Games △, ○, □, × und drückt dann →, um alle Waffen freizuschalten und eure Energieleiste wieder aufzufüllen.

Sollte es euch trotzdem noch zu lange dauern, bis ihr das ganze Spiel zu Gesicht bekommt, müsst ihr im Start-Screen eines neuen Games L1, R1, Select und Start drücken. Nun sind auf dem Karten-Screen alle Locations freigeschaltet.



GBC

Toy Story 2

Ärger im Spielzeugland? Kein Problem. Mit diesen Cheats ist das Vorankommen selbst für ungeübte Spielzeug-Helden kein Problem mehr.

Level	Passwort
2	PBPP
3	BJWJ
4	PJBW
5	WBPP
6	JPBJ
7	JJWW
8	PBWJ
9	BPWW

GBC

Worms

GameBoy-Cheats ohne Ende. Um bei der knallharten Schlacht der Würmer jeden Level direkt anwählen zu können, haben wir euch hier die Level-Passwörter zusammengestellt.

Level	Passwort
Jungle [*]	2512
Cheese [*]	2563
Medical [*]	1655
Desert [*]	4216
Tools	5226
Egypt	1245
Hell	2643
Treehut	4136
Garden	5413
Snow	3266
Constyrd	2255
Pirate	3631
Fruit	1451
Alien	3644
Circuit	4333
Medieval	6316

*: Beachet bitte, dass diese Level von Beginn an anwählbar sind und ihr somit die Passwörter nicht unbedingt benötigt.
1: Skelett Wurm; 2: Pink Wurm;
3: Dynamite; 4: Roter Wurm
5: Bananen Bombe; 6: Blauer Wurm

DC

Star Wars: Episode 1 – Racer

Auch wenn es bei uns leider in dieser Ausgabe nicht mehr zum Import-Test gereicht hat, haben wir trotzdem einige Tipps zu dieser brandneuen DC-Konvertierung anzubieten. Beendet die angegebenen Strecken jeweils mit einer Platzierung auf dem ersten Platz, um den entsprechenden Fahrer freizuschalten.

Racer	Strecke / Track
Sebulba	Boonta Classic/Galactic
Aldar Beedo	Beedo's Wild Ride/Amateur
Ratts Tyerell	Howler Gorge/Semi-pro
Mawhonic	Andobi Mountain Run/Galactic
Slide Paramita	AP Centrum/ Invitational
Clegg Holdfast	Aquilaris Classic/Amateur
Bullseye Navior	Sunken City/ Semi-pro
Ark Bumpy Roose	Bumpy's Breakers/ Semi-pro
Wan Sandage	Scrapper's Run/Semi-pro
Bozzie Baranta	Abyss/Invitational
Neva Kee	Baroo Coast/ Semi-pro
Ben Quadinaros	Inferno/Invitational
Teemto Pagalies	Mon Gazza Speedway/Amateur
Mars Guo	Spice Mine Run/Amateur
Boles Roor	Zugga Challenge/ Semi-pro
Fud Sang	Vengeance/ Amateur
Toy Dampner	Executioner/ Galactic

DC

MDK 2

Leider ist dieses Game quasi noch zu frisch, um euch echte Cheats zu präsentieren. Doch immerhin können wir euch verraten, wie ihr in den Genuss eines Pausen-Screens ohne störende Einblendungen kommt. Drückt dazu einfach bei pausiertem Game X und Y gleichzeitig.
Falls ihr im Besitz eines PCs seid, findet ihr dort auf der Spiele-GD einige schöne Bilder und Soundeffekte zum Game.

N64

Tony Hawk's Skateboarding

Kaum ist die Nintendo-Version dieses Referenz-Skaters auf dem Markt, haben wir für alle, die mit den kleinen Brettern nicht ganz so gut zurecht kommen, ein paar hilfreiche Tipps zusammengetragen.

Um alle versteckten Bänder zu erhalten, müsst ihr das Game im Karriere-Modus pausieren, dann die L-Taste gedrückt halten und C-→, ←, ↑, C-↑, C-↑, →, ↓, A drücken. Wenn ihr den Code korrekt eingegeben habt, sollte zur Bestätigung der Bildschirm wackeln.
Das Special-Meter haltet ihr stets aufgefüllt, indem ihr wie beim eben beschriebenen Cheat die L-Taste gedrückt haltet und dann C-↑, ←, C-↓, C-↓, ↑, ↓ drückt. Auch hier wackelt der Screen zur Bestätigung.
Wenn ihr nicht ganz so oft auf den Hintern fallen wollt, haltet L gedrückt und betätigt dann C-↑, C-→, ←, C-→, C-→, ↑, ↓. Auch hier wackelt der Screen.
Um alle Charakter-Werte auf 10 zu pushen, müsst ihr auf dieselbe Art und Weise vorgehen, wie bei den oben beschriebenen Cheats. Haltet im pausierten Spiel die L-Taste gedrückt und drückt dann ↓, →, ↑, →, ↑, ←, C-←. Das mit dem Bildschirmwackeln dürfte ja nun klar sein.
Einen Slow-Motion-Modus aktiviert ihr, indem ihr die L-Taste gedrückt haltet und dann ↓, ↓, C-↑, C-→, ← drückt.
Genau den gegenteiligen Effekt, nämlich einen Turbo-Modus, aktiviert ihr, indem ihr wie oben beschrieben die L-Taste gedrückt haltet und dann →, ↑, ↓, ↓, ↑, ↓ drückt. Doch Vorsicht, denn jetzt wird es schnell!
Wer sich nicht entscheiden kann, in welchem Level er starten möchte, kann diese Wahl durch die Eingabe von C-←, C-→, C-↓, ↑, ↓ bei gedrückter L-Taste von der CPU erledigen lassen.

Um als Officer Dick zu spielen, müsst ihr wie bereits in der PS-Version alle 30 Bänder mit jedem Charakter einsammeln.
Wenn ihr zu jedem Skater die Special-Moves aufrufen möchtet, müsst ihr mit einem Skater in allen drei Competitions Gold gewinnen. Nun könnt ihr im Extras-Menü die Option "Trick Tutorial" auswählen und dort alle Special-Moves des jeweiligen Skaters ansehen.
Hier zum Abschluss eine Liste der Special-Moves, die ihr mit den jeweiligen Skatern ausführen könnt. Diese Moves funktionieren übrigens nur, wenn das Special-Meter gelb aufleuchtet. (Siehe Cheat weiter oben)

Andrew Reynolds
Backflip: ↑, ↓, C-→
Heelflip Bluntslide: ↓, ↓, C-↑
Triple Kickflip: ←, ←, C-←

Bob Burnquist:
One Footed Smith →, →, C-↑
Backflip ↑, ↓, C-→
Burntwist ←, ↑, C-↑

Bucky Lasek
Fingerflip Airwalk ←, →, C-→
Varial Heelflip Judo ↓, ↑, C-←
Kickflip McTwist →, →, C-→

Chad Muska
Frontflip ↓, ↑, C-→
360 Shove-It Rewind →, →, C-←
One Footed 5-0 Thumpin' →, ↓, C-↑

Elissa Steamer
Backflip A, ↓, C-→
Judo Madonna ←, ↓, C-→
Primo Grind ←, ←, C-↑

Geoff Rowley
Darkside Grind ←, →, C-↑
Backflip ↑, ↓, C-→
Double Hardflip →, ↓, C-←

Jamie Thomas
Frontflip ↓, ↑, C-→
540 Flip ←, ↓, C-←
One Footed Nosegrind ↑, ↑, C-↑

Kareem Campbell
Frontflip ↓, ↑, C-→
Kickflip Underflip ←, →, C-←
Casper Slide ↑, ↓, C-↑

Officer Dick
Yeeeehaw Frontflip ↓, ↑, C-→
Assume The Position ←, ←, C-→
Neckbreak Grind ←, →, C-↑

Rune Glifberg
Kickflip McTwist →, →, C-→
Christ Air ←, →, C-→
Front Back Kickflip ↑, ↓, C-←
Press Up, Down, C-Left.

Tony Hawk
360 Flip To Mute ↓, →, C-←
540 Board Varial ←, ←, C-←
Kickflip McTwist →, →, C-→
The 900 →, ↓, C-→

DC

Armada

Auch wenn dieses Game leider wohl nicht mehr in einer PAL-Version erscheinen dürfte, haben sich doch einige die US-Version zugelegt. Um es euch in den verwirrenden Weiten des Weltalls ein wenig einfacher zu machen, hier unser Beitrag zum Erfolg.
Unendlich Leben erhaltet ihr, wenn ihr im Titel-Screen auf Controller C (in Port C eingesteckt) die Start-Taste drückt und haltet und dann A, B, A, B, ↑, ↓ auf Controller D drückt.

Um selbst nach eurem Ableben weiterspielen zu können, müsst ihr, sobald euer letztes Schiff explodiert ist, auf Controller 2 die Start-Taste betätigen. Lasst dann Spieler 2 sein Game beenden, um an der Stelle, an der ihr gestorben seid, weiterzuspielen.

Man ahnt ja gar nicht, wie dankbar manche Raumschiffe sein können. Wenn ihr ein Schiff zu seinem Bestimmungsort geleitet habt, wartet, bis ihr bezahlt worden seid, und verweilt dann noch etwas beim Schiff. Das Schiff wird nun für euch feindliche UFOs zerstören, und ihr könnt euch die Credits unter den Nagel reißen. Auf diese Weise könnt ihr bis zu 300 Credits einheimsen.

DC

Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes

Mit dem folgenden Trick könnt ihr beeinflußen, mit welchem Kämpfer ihr zu welchem Zeitpunkt des Kampfes in den Ring steigt. Wenn ihr zum Beispiel Cable, Ken und dann Ryu wählt und dann in einer späteren Stage Ken als ersten Kämpfer in den Ring schicken wollt, dann haltet im Versus-Screen L für den zweiten Charakter und R für den dritten Charakter.
Modebewußte Fighter können im Auswahlscreen einem markierten Kämpfer mit A oder Y ein anderes Outfit verpassen.

N64

Cyber Tiger

Während wir euch in der letzten Ausgabe einige Passwörter verraten haben, mit denen ihr in der PS-Version verschiedene Kurse freischalten konntet, haben wir für die N64-Variante einige Tips, wie ihr als Alien spielen könnt. Gebt dazu als Spielernamen bei einem beliebigen Charakter "UFO" ein.
Um hingegen als Kimmi zu spielen, müsst ihr als Namen "RAPPER" eingeben.
Als Starr könnt ihr den Rasen unsicher machen, wenn ihr "RETRO" als Spielernamen eingebt.
Um zwar mit Tiger selbst zu spielen, aber dafür sein Aussehen zu verändern, müsst ihr als Namen "Prodigy" eingeben.
Und einen Bonus-Kurs haben trotzdem noch: Gebt als Charakter-Namen "Sthelens" ein, um auf dem Vulkan-Kurs auf den kleinen weißen Ball einzudreschen.



PS

Rollcage Stage 2

Ein wenig fairer als der Vorgänger, doch nicht minder schwierig gestaltet sich der Nachfolger dieses futuristischen Racers. Da trifft es sich gut, dass wir das eine oder andere hilfreiche Passwort aufgegabelt haben.

Cheat-Modus:
Gebt als Passwort "I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!" ein und schon stehen euch alle Strecken, alle Fahrzeuge und sämtliche Spielmodi zur Verfügung.

Alle Strecken:
Um hingegen alle Strecken freizuschalten, reicht es, "NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147" als Passwort einzugeben.

Alle Kampf-Tracks erhaltet ihr, wenn ihr "YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO" als Passwort eingebt.
Um nur in den Besitz aller verfügbaren Fahrzeuge zu gelangen, hilft es euch, "WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!" einzugeben. Beachtet dabei die Leerzeichen.

ATD Ghost-Cars werden mit dem Passwort "WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS" freigeschaltet.
Der Demolition-Modus ist nach der Eingabe von "IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?" anwählbar.
In den Genuss des besonders schnellen Mega-Speed-Modus kommt ihr mit der Eingabe von "LOOK.OUT!.ITS.ANDY.GREEN".
Kein Rennspiel ohne Mirror-Modus. Während ihr euch in anderen Games einen abfahren müsst, könnt ihr euch hier mit der Eingabe von "I.AM.THE.MIRROR.MAN,.OOOOOOOO-OO!" einen Haufen Arbeit sparen.

Der ebenfalls ansonsten versteckte Verfolger-Modus wird mit "PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS" anwählbar.
Abgedrehter geht es da schon im Rubble-Soccer-Modus zu, den ihr mit "IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT" freischaltet.

Nur für harte Nerven ist der Survivor-Modus, der mit "HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTER-NOON" anwählbar wird.
Sollte euch all das immer noch zu einfach sein, könnt ihr mit der Eingabe von "MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!" die Masters-Campaign auf höherem Schwierigkeitsgrad spielen.



DC

Dead or Alive 2

Brandneu und topaktuell. Und wir haben die Cheats zu diesem Edel-Fighter. Naja, richtige Cheats haben wir genau genommen leider nicht, aber immerhin einige Tipps, wie ihr am einfachsten in den Genuss der versteckten Features gelangt.
Um nach einem Sieg eure Siegespose zu verändern, müsst ihr die X-Taste gedrückt halten und könnt dann mit dem D-Pad oder dem Analog-Stick die Kameraperspektive verändern. Mit der B-Taste zoomt ihr näher zu eurem Charakter hin.

Stärkeres Jubbling
Begebt euch in das Options-Menü und wählt dort die Spieleinstellungen, die es euch erlauben, euer Alter zwischen 13 und stolzen 99 Jahren einzustellen. Je höher ihr euer Alter einstellt, desto stärker "juggelt" der Charakter.

Um Kasumi ein extra Kostüm zu verpassen, müsst ihr den Story-Modus wählen und Kasumis drittes Kostüm (ihr wisst schon, das kleine rosane...) aussuchen. Spielt nun solange, bis ihr gegen euch selbst antreten müsst. Das rosafarbene Kostüm, das der CPU-Gegner normalerweise tragen würde, ist nun schwarz. Leider haben wir aber noch nicht herausgefunden, wie man dieses Kostüm auch dem spielbaren Charakter verpasst.
Im nächtlichen Aerial Garden könnt ihr euch prügeln, wenn ihr im Versus-Modus in die Level-Selection geht, dann den Aerial Garden anwählt und R oder Y drückt.
Die versteckte FMV-Sequenz von Ayane erhaltet ihr, indem ihr Ayane als Charakter auswählt und dann im Story-Modus solange kämpft, bis ihr im White-Storm-Level gegen Ksaumi antreten müsst. Tretet sie stilvoll in die Eishöhle und beendet dort den Kampf. Achtet dabei daruf, sie beim KO-Tritt, bzw. Schlag mindestens 4 Meter von euch weg zu stoßen. Anstelle der normalen FMV-Sequenz seht ihr nun, wie ihr ein blaues Objekt aus Rauch auf sie schießt. Es gehört zugegebenermaßen ein wenig Übung dazu.

Leichter geht es da schon, einen Pausenbildschirm frei von störenden Schriften zu erhalten. Drückt dazu einfach während des pausierten Games X und Y.

Wollt ihr auch in *Dead or Alive 2* genauso wie im richtigen Leben euren Gegner nicht nur verkloppen, sondern dazu auch noch provozieren, dann könnt ihr das mit den folgenden Tastenkombinationen tun.
←, →, ←, →, R
→, ←, →, R
↓, ↓, R
2 x zurück (je nach Blickrichtung), R

Tja, und zu guter Letzt verfügt auch die *Dead or Alive* 2-GD-Rom über versteckte Geheimnisse, die sie erst in einem herkömmlichen PC-Laufwerk preis gibt. In diesem Fall handelt es sich um sehr schöne Aufnahmen der Fighting-Babes in hinreißender Bademode.

N64

Command & Conquer 64

Nicht jeder ist zum großen Feldherrn geboren. Um trotzdem nicht aus jeder viruellen Schlacht als Verlierer hervorzugehen, haben wir ein paar nützliche Tipps für die N64-Version dieses Strategiespiel-Klassikers zusammengetragen.

Drückt im Press-Start-Screen B, A, R, R, A, C-→, ↑, ↓, A. Wenn ihr den Code korrekt eingegeben habt, werdet ihr zur Bestätigung einen Soundeffekt hören. Wählt nun im Haupt-Menü die "Replay Mission"-Option, lasst euch durch Druck auf die L-Taste alle Missionen anzeigen und wählt mit R euer Team.
Während des Games könnt ihr durch Drücken der L und R Tasten Debug-Informationen aufrufen. Drückt ihr hingegen L, R, und ↑ gleichzeitig, gewinnt ihr die Schlacht automatisch, wohingegen L, R und ↓ eure sofortige Niederlage einleitet. Aber wer will schon sowas?

Durch Halten der L-Taste und gleichzeitiges Drücken von C-↑ oder C-↓ könnt ihr das Aussehen des Kampfbildschirms verändern.

Um auf einfachere Art und Weise Gebäude zu bauen, müsst ihr in der Tool-Leiste das Gebäude auswählen und dann die A-Taste betätigen. Haltet dann Z gedrückt und drückt, nachdem ihr die Meldung "Unit Ready" oder "Construction Complete"erhalten habt, wieder A, um das gleiche Gebäude umgehend nochmal zu bauen.
Abgesehen von diesen Schummeleien haben wir noch ein paar andere Ratschläge, die euch den Kampf vielleicht ein wenig einfacher gestalten.
Um z.B. Gebäude weit von der Basis entfernt zu bauen, reicht es aus, mit Sandsäcken eine Verbindung zum gewünschten Baugrund herzustellen.

Gegnerische Gebäude und Männer stehen euch zur Verfügung, wenn es euch gelingt, einen Techniker in einer feindlichen "Mobile Construction"-Einheit zu platzieren.

Ein billigerer Weg, an Mini-Gunner zu gelangen, ist es, einen Wachturm zu bauen und diesen dann sofort wieder zu verkaufen. Ihr erhaltet dafür fünf Mini-Gunner, und das zu einem deutlich günstigeren Preis.

Nicht ganz die feine Art ist es, in den Dörfern die Kirche zu zerstören. Doch die Aussicht unter den Trümmern $1000 zu finden, lässt einen die Skrupel schnell vergessen, oder?



PS

Street Sk8er 2

Auch wenn bei diesem Skater das Ausführen der Tricks sich nicht annähernd so schwierig gestaltet, wie beim vergleichsweise anspruchsvollen *THPS*, kann man sich mit den folgenden Cheats das Leben als Skateboarder um einiges leichter machen.

Um also alle Kurse direkt anwählen zu können, müsst ihr im Press-Start-Menü ←, →, ←, →, O, O, R1, △ drücken. Diese Eingabe lässt sich übrigens im Hauptmenü genauso erfolgreich vornehmen.

Um hingegen alle Boards freizuspielen müsst ihr in den selben Menüs O, O, □, O, □, □, O und R1 betätigen.

Um alle versteckten Charaktere anzuwählen, hilft euch die Eingabe von ←, ←, O, O, L2, □, → und R2 weiter. Auch diese Cheats lassen sich sowohl im Hauptmenü als auch im Press-Start-Screen eingeben.

Um die Charakter-Eigenschaften bis zum Maximum zu pushen, hilft es widerum, als Cheat in den oben genannten Menüs L1, □, ←, ←, R2, ←, R1, ← einzugeben.

Wenn ihr euch hingegen lieber die FMV-Filmchen ansehen wollt, müsst ihr R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1 als Cheat-Kombination drücken. Das Ganze übrigens auch im Hauptmenü oder im Press-Start-Menü.

Auf den modisch letzten Stand bringt ihr eure Fahrer, wenn ihr im Charakter-Auswahlscreen L1, L2, R1 oder R2 gedrückt haltet und dann die Option "Skate" wählt.

PS2

Ridge Racer V

Auch wenn bislang wahrscheinlich erst ein Bruchteil von euch Sony´s neuste Wunderkiste ihr eigen nennen dürfen, wollen wir für die Glücklichen ein paar Ratschläge zu Namco´s *Ridge Racer* an den Mann bringen.
Während der Einleitungssequenz könnt ihr durch wiederholtes Drücken der L1-Taste verschiedene optische Effekte durchprobieren.
Wenn ihr in der Third-Person-Kamera während des Rennens die Select-Taste drückt, könnt ihr verschiedene Informationen wie z.B. den gerade ausgeübten Druck auf die Kontroller-Buttons aufrufen. Den Duell-Modus schaltet ihr frei, wenn ihr den Standart-Time-Attack-GP als Erster und mit der schnellsten Gesamtzeit beendet. Um das coole 50er Jahre Drift Caddy freizuschalten, müsst ihr im Danver Spectra-Rennen im Duell-Modus den ersten Platz belegen. Schon steht euch das Fahrzeug im Free-Run, dem Time-Attack und dem Duell-Modus zur Verfügung. Das Devil-Drift-Fahrzeug hingegen erhaltet ihr, wenn ihr im Rivelta-Crinale-Rennen als Sieger aus dem Duell-Modus hervorgeht. Einen kultigen VW-Beetle gibt's als Belohnung, wenn ihr ebenfalls im Duell-Modus auf dem Solort-Rumeur-Kurs den ersten Platz belegt. Dieser Wagen zeichnet sich durch einen besonders hohen Grip aus.
Einen nicht offiziell lizensierten, aber problemlos erkennbaren McLaren F1-Klone erhaltet ihr, wenn ihr im Kamata-Angelus-Rennen den Sieg im Duell-Modus erfahrt.
Der nervenzehrende 99-Runden-Modus wird freigeschaltet, sobald ihr in jedem Time-Attack-Rennen die Bestzeit erfahrt.
Kein Namco-Game ohne Pac-Man. Fahrt insgesamt über 3,000 Kilometer im Spiel, um einen roten Roadster mit Pac-Man als Fahrer freizuschalten. Damit das Ganze nicht zu ernst wird, muss dieser Roaster gegen Geister auf Rollern antreten. Also Sachen machen diese Japaner...

DC

Carrier

Auch wenn der folgende Tipp wohl erst die Spitze des Eisbergs ist, dürfte er euch das Vorankommen doch erheblich erleichtern. In den meisten Boxen, in denen ihr T-7-Bomben finden könnt, wird der Inhalt, sobald ihr die Bomben entnommen habt, wie von Geisterhand wieder nachgefüllt. Im Prinzip müsst ihr also die Box nur öffnen, den Inhalt entnehmen, die Box wieder schließen und den Vorgang sooft wiederholen, bis ihr genug habt. Naja, ganz stimmt das nicht, denn ihr könnt maximal 20 T-7-Bomben gleichzeitig mit euch tragen.

PS

Gran Turismo 2

Wie in den letzten Ausgaben mittlerweile üblich möchten wir an dieser Stelle wieder einige Tipps zu GT2 veröffentlichen. Scheinbar hat Andre Schultheis, dem wir die Tipps-Aufstellung der Bonusfahrzeuge in der letzten Ausgabe verdanken, einige der Rennen nur einmal gefahren und so bei einigen Cups manche Bonus-Autos übersehen. Auch die starre Zuordnung von Strecke und Auto stimmt nicht immer. In manchen Fällen etnscheidet der Zufall, welches Auto ihr erhaltet. Hier nun einige Ergänzungen von Stephan Brauckmann aus Oberhausen:

GT World League:
Ihr erhaltet zufällig eines der folgenden Autos:
- Toyota GT-ONE Race Car '98
- Nissan R390 GT1 Race Car '98
- Mugen-Honda NSX GT '99
- Calsonic-Nissan Skyline GT-R GT '99

Getunte Saugmotoren:
fur jede Strecke zufällig eines der folgenden Autos:
- Spoon-Honda Integra Type-R
- Mazda MX-5 C-Spec
- Spoon-Honda Civic Type-R

Getunte Turbos: für jede Strecke erhaltet ihr zufällig eines der folgenden Autos:
- Nissan Skyline R33 Drag GT-R
- Nismo 400R
- Mine's Nissan Skyline R33 GT-R

Super-Tourenwagen-Trophy: für jede Strecke erhaltet ihr eines der folgenden Autos:
- Tom's Toyota Supra
- Chevrolet Camaro Z28 30th Anniversary '96
- Mitsubishi TRD 3000GT

GT 300: zufällig eines der folgenden Autos:
- Weds-Toyota Celica GT '99
- MomoCorse-Toyota MR2
- Zanavi-Nissan Silvia GT '99
- Toyota GT-ONE Race Car '98
- BP-Toyota Trueno GT '99

GT 500: zufallig eines der folgenden Autos:
- Cerumo-Toyota Supra GT '99
- Taisan-Dodge Viper GT
- Takata-Honda NSX GT
- Arta-Nissan Skyline GT-R GT '99

300 km Grand Valley:
entweder
- Subaru Impreza Rally Car
- Nissan R390 GT1 Race Car '97

200 km Apricot Hill:
entweder
- Lancia Stratos
- Dodge Viper GTS-R

100 Meilen Seattle:
entweder
- Ford GT90
- Ford Escort Rally Car

200 Meilen Laguna Seca:
entweder
- Toyota Celica Rally Car
- Mitsubishi 3000GT LM Edition '99

50 Runden SS Route 5:
entweder
- TVR Cerbera LM Edition
- Mitsubishi Lancer Evolution VI Rally Car '99

Auch die Liste der Bonus-Autos für die Lizenzen in Gold war ein nicht ganz vollständig und die Lizenz-Namen wegen des fehlenden "international"-Zusatzes vielleicht missverständlich. Also hier nochmal zum Mitschreiben:

B-Lizenz: Spoon-Honda S2000 (aufrüstbar, außer Rennmodifikation)
A-Lizenz: Dodge Concept Car (ebenfalls aufrüstbar, außer Rennmodifikation)
International C-Lizenz: Mitsubishi 3000GT LM Edition
International B-Lizenz: Honda CRX delSol LM Edition
International A-Lizenz: Mitsubishi FTO LM Edition
Super-Lizenz: Toyota GT-ONE Race Car '99

Damit dürfte die Liste der Fahrzeuge ein wenig größer geworden sein. Wir warten gespannt, ob versierten Leser noch weitere Bonusfahrzeuge finden.

DC

Fighting Force 2

Wenn es einen Punkt gibt, auf den man sich bei Acclaim-Spielen verlassen kann, dann sind das die versteckten Möglichkeiten zu cheaten. Um den Level-Select anzuwählen, müsst ihr im Press-Start-Screen ←, ↑, X, ↑, → und Y drücken. Wenn ihr nun ein neues Game beginnt, erscheint eine Liste der anwählbaren Level. Zur Bestätigung der korrekten Eingabe flackert übrigens der Bildschirm kurz auf. Eine unverwüstliche Gesundheit erhaltet ihr, wenn ihr im oben beschriebenen Screen L, R, ←, Y und A drückt. Auch hier sollte der Screen kurz aufflackern. Um die Feuerwerk-Einstellung anwählen zu können, hilft leider kein Cheat, sondern ihr müsst das Game einmal komplett durchspielen. Schon könnt ihr im Options-Menü die Feuerwerk-Einstellung anwählen.

→





PS

Syphon Filter 2

Ist das Game nun unfair schwer oder einfach nur herausfordernd? Egal! Überlassen wir dieses Thema diversen Chat-Räumen, und lehnen uns doch einfach zurück und genießen die Vorteile, die so mancher Cheat mit sich bringt.
Wichtigtes Hilfsmittel ist wohl die direkte Anwahl der verschiedenen Missionen, denn nur so könnt ihr euren Kumpels zeigen, wie weit ihr im Schweiße eures Angesichts gekommen seid.

Pausiert dazu das Game und markiert dann die MAP-Option. Haltet dann →, L2, R2, O, □, × gleichzeitig gedrückt. Ein Soundeffekt sollte euch die korrekte und damit wirksame Eingabe bestätigen. Begebt euch nun in das Options-Menü und wählt die Cheats. Wahlweise könnt ihr das Game auch komplett durchspielen, aber benötigt ihr dann noch Cheats?

Über James Bond könnt ihr nur lachen, Austin Powers gibt´s ja gar nicht wirklich und Solid Snake ist ein Wichtigtuer. Kein Problem, versucht euch doch mal am sogenannten Super-Agenten-Modus.

Pausiert dazu das laufende Game, markiert das Waffen-Menü und haltet dann L2, Select, O, □ und × gleichzeitig gedrückt. Auch diesen Cheat könnt ihr nach dem Ertönen eines akustischen Signals im Cheat-Menü anwählen. Wundert euch aber nicht, wenn die Gegner nun alle ein wenig schwächer sind und auch nur noch einen Bruchteil an Munition vertragen. Immerhin kann so jeder mal Held spielen.
Um alle FMV-Movies bis auf vier anzusehen, müsst ihr euch im pausierten Game in das Briefing-Menü begeben und dort →, L1, R2, O und × gleichzeitig drücken. Nun könnt ihr im Cheat-Menü die Filmchen ansehen. Die fehlenden vier Filme lassen sich leider erst ansehen, wenn das Game komplett auf der höchsten Schwierigkeitsstufe durchgespielt wurde.
Wirklich knallharte Agenten können sich ja mal am Expert-Modus versuchen. Markiert die 1-Player-Option und drückt dann gleichzeitig a, L1, R2, Select, O, × und □.

"Agency Computer Lab"-Multiplayer-Level:
Ein wenig komplizierter ist es da schon, den "Agency Computer Lab"-Multiplayer-Level freizuschalten. Im zweiten Raum nach dem Start des Agency Bio Lab Escape-Levels (nachdem ihr die Radio Mitteilung erhalten habt) befinde sich zwei Ventilatoren, in die ihr klettern könnt. Hinter dem linken befindet sich der korrekte Ausstieg aus dem Bio-Lab, während der andere euch den Weg, den ihr gekommen seid, zurück zum Operating-Room bringt. Nehmt nun diesen Ventilator. Wenn ihr ihn wieder verlasst, befindet sich auf der linken Seite ein Soldat, an dem ihr vorbei in die U-förmige Halle rennt. Diese führt euch direkt zum Operating-Room. Durch die Türe könnt ihr einen Autopsie-Tisch erkennen. Dort warten drei weitere, bewaffnete Soldaten. Einer davon bei der Türe und zwei weitere auf jeder Seite der Sitzreihen. Rollt euch am Soldaten an der Türe vorbei und rennt dann sofort zum Tisch mit dem Computer. Klettert auf den Tisch und und von dort auf den Balkon (rechnet dabei mit masivem Beschuss!). Von dort geht es zurück an die Wand und dann in den kleinen Raum in der Mitte. Dort findet ihr einen M-79-Granatwerfer. Außerdem schaltet das Betreten dieses Raums den zusätzlichen Multi-Player-Level frei. Ihr müsst den Level nun übrigens nicht mehr zu Ende spielen, um den Multi-Player-Level zu erhalten.

"Bunker" Multiplayer-Level":
Sucht in den Straßen Moskaus nach dem PK-102. Es gibt im Moskau-Level eine Stelle, an der zwei Autos gleichzeitig versuchen, euch zu überfahren und ihr nur durch einen beherzten Sprung eure Haut retten könnt. Durchsucht nach diesem hoffentlich missglückten Versuch die beiden Autowracks. Sucht besonders gründlich an den hinteren Enden der Fahrzeuge. Das Auto auf der rechten Seite verbirgt den PK-102. Aber sucht vorsichtig, da die Autos durch den Unfall in Flammen stehen. Außerdem wird aus jedem Wagen ein Gegner angreifen, wobei mindestens einer davon einen M-79-Granatwerfer bei sich trägt.

"Keller"-Multiplayer-Level:
Findet im Colorado Interstate 70-Level die Ferngläser. Diese befinden

sich hinter der ersten verschlossenen Tür auf der linken Seite. Öffnet die Türe mit der C-Taste, was wiederum eine Passage freilegt. Geht links, öffnet eine weitere Türe und betretet den dahinter liegenden Raum. Die Box in diesem Raum beinhaltet die Ferngläser.

"D.C. City Park"-Multiplayer-Level:
Sucht in den New Yorker Slums die dreckige Wäsche, die sich in einer der Waschmaschinen im ersten Sniper-Gebäude des Levels befinden. Dieses Gebäude entspricht dem Gebäude im "Slums"-Multiplayer-Level.

"Disco-Underground"-Multiplayer-Level:
Im "Disco 32"-Level, nachdem ihr den Bodyguard auf dem Laufsteg gekillt habt, werden drei weitere Wachen durch die Tür auf euch zustürmen. Erledigt sie, bevor sie eine Granate auf euch werfen können. Keine Angst, keiner der Burschen trägt eine kugelsichere Jacke. Wenn ihr nun die Tür zur nächsten Tanzfläche (die mit den großen Lautsprechern in den Ecken) auftretet, müsst ihr dort auch drei Wachen erledigen, bevor eine weitere Wache eine Granate auf euch wirft. Spart euch die BIZ-2-Munition auf, um damit den Garanantenwerfer über euch mit einem gezielten Head Shot zu erledigen. Vorsicht, dieser Bursche trägt eine kugelsichere Weste.

"Jungle"-Multiplayer-Level:
Tötet Archer am Ende des C-130-Wrack-Levels mit einem Schuss (Head Shot). Benutzt dazu wegen der besseren Zielmöglichkeiten das Sniper-Gewehr.

" Pharcon Site"-Multiplayer-Level
Sucht im "Pharcon Lab" das Girlie-Magazin. Ihr findet es nach der Mars-Ausstellung.

"Gefängnis"- Multiplayer-Level
Beendet erfolgreich den "Aljir Prison Break-In"-Level, ohne die Armbrust einmal zu verwenden. Ihr werdet euch anschleichen und viel über den Boden rollen müssen um ihn zu erwischen, bevor er ins Freie gelangt. Ihr solltet es schaffen, relativ nah an den weiblichen und männlichen Wärter, die den zweiten Gefangenen gejagt haben, heranzukommen. Die letzte Wache dreht sich um und sieht sich eine Weile um. Geht zur linken Wand und versteckt euch. Sobald er an euch vorbei geht, könnt ihr ihn erwischen.

"Anfänger"-Multiplayer-Level
Besorgt euch im ersten Level (Colorado Rockies) das H11-Sniper-Gewehr um den "Anfänger"-Multiplayer-Level freizuschalten. Das Gewehr befindet sich in der Nähe des Wasserfalls und der Eis-Arche, wo ihr Chance zum ersten Mal trefft. Anstatt über den Wasserfall zu springen, müsst ihr euch an ihm entlanghangeln und euch dann in den Tunnel fallen lassen. Dort wartet das Gewehr auf euch.
Einen sehr surreal angehauchten Multiplayer-Level erhaltet ihr, wenn ihr im Volkov-Park den ersten Wächter tötet, bevor er das Auto zerstören kann. Ihr müsst dabei sehr schnell vorgehen, dürft aber zur Belohnung im noch heilen Auto die BIZ-2 einsammeln.
Zusätzliche Multiplayer-Charaktere erhaltet ihr, wenn ihr den M-79-Granatwerfer in der New Yorker Kanalisation einsammelt. Schon stehen euch folgende zusätzliche Charaktere zur Verfügung:
Ninja Gabe
Scuba Lian
Unit 1 (Soldat in Rüstung)
Dr. Elsa Weissinger
Uri Gregorov
Lawrence Mujari
SWAT-Officer
Die M-79 ist in der Nähe des Levelendes (in der Parkgarage). Im Bereich der oberen Treppenstufen ist ein offener Eingang zur Parkgarage. Ein schwarzer Van fährt dort vorbei. Anstatt nun die Treppen hier zu verlassen, klettert die Stufen weiter nach oben. Dort erwarten euch fünf Agenten, die ihr am besten mit der M-97 ausschaltet.

Solltet ihr lieber mit den Charakteren aus dem ersten Syphon Filer spielen wollen, müsst ihr den C-130-Wrack-Level in weniger als drei Minuten beenden. Zur Belohnung erwarten euch nun Girdeux, Phagan, Gabrek, Marcos, Rhoemer, und der böse Wissenschaftler im Multiplayer-Game.



DC N64

Shadowman

Bei den in Ausgabe 04/2000 veröffentlichten Tipps zu *Shadowman* scheint es zwischen der DC- und N64-Version Unterschiede bezüglich der genauen Fundorte der Cheats zu geben. Aus diesem Grund möchten wir an dieser Stelle die für die N64-Varainte zutreffenden Fundorte hier noch einmal aufzählen. Vielen Dank hierbei übrigens an Christoph Ebisch, der uns diese Aufstellung zukommen ließ.

Unsichtbarer Man:
Down Street Station. Ihr findet den Cheat nicht bei den von den Gleisen geschobenen Waggons, sondern nach dem Ausgang der hohen Halle mit der Wendeltreppe. Direkt dort gegenüber liegt in der "Booking Hall" der U-Bahn-Station eine Tür zu den Toilettenräumen, in deren linken Abteilung der Cheat aktiviert wird.



Ziemlich neblig:
Bei diesem Cheat wird die Umgebung in grünlichen Nebel getaucht. Geht im Gardelle County Jail vom Innenhof aus in den Gang, der zu Marco Cruz führt (der Gang liegt rechts von dem Ausgang, der vom Seelentor kommt). Nehmt dort die erste Abzweigung nach rechts in den Gang, der in seinem späteren Verlauf zu den Duschräumen führt. Der Cheat wird ziemlich früh im Gang aktiviert.

Magerer Knabe:
Dieser Cheat bewirkt, dass Shadowman ebenso wie alle anderen Cheat-Figuren strichdünn wird. Ihr findet den Cheat im Tempel des Feuers. Im großen Hof mit den beiden Blutfällen rechts neben dem oberen, großen und unverschlossenen Tor ist ein kleiner Durchgang, hinter dem sich eine tuchbespannte Tür mit Flammensymbol befindet. Öffnet diese mit dem Flambeau, geht durch den dahinter liegenden Gang und springt an dessen Ende durch die Öffnung in der Wand.

Todesflügel:
Mit diesem Trick verwandelt sich Mike in einen der geflügelten Angreifer aus den Schattenpfaden.
Ihr findet diesen Cheat im "Spielzimmer". Begebt euch dazu in den Zellengang, der später zur Halle mit dem blockierten Seilzug führt. In dem Gang ist eine einzelne Zelle auf der Gangseite, in der sich eine Schalterkonsole und ein Billardtisch befinden. Springt auf den Tisch, und schon ist der Cheat aktiviert.

Als Duppie spielen:
Mit diesem Cheat sieht Mike wie einer der Zombies aus. Ihr findet den Cheat in der Unterstadt. Begebt euch dort in die erste der großen Höhlen. Springt dort dann nicht auf das im Boden verankerte Rohr rechts, sondern auf das hängende bei der linken Seite.

Big-Head-Modus:
Damit kann man Mike und allen anderen Figuren einen Dickschädel verpassen. Im Tempel der Prophezeiungen müsst ihr in dem Bereich, in dem Mike die "Marcher"-Tätowierung erhält, auf die Mauern eines kleinen Labyrinths klettern. Von dort geht es über die Mauern zu einer weiter führenden Tür. Dahinter befinden sich nun in der Nähe des Eingangs mehrere Gänge, deren Durchlaufen den Cheat aktiviert.

PS

MediEvil 2

Brandaktuell erreichte uns der folgende Cheat vom alten Tipps-Veteranen Markus Gut aus Trier. Sollte euch das Game trotz des Walkthroughs in der vorletzten Ausgabe immer noch Kopfzerbrechen bereiten, könnt ihr euch mit folgendem Trick Erleichterung verschaffen.
Haltet während des laufenden Games L2 gedrückt und und betätigt dann
←, ↑, □, △, →, ○, ↑, □.
Schon verfügt ihr über unendlich Energie, alle Waffen und unbegrenzt Bargeld. Da lässt sich die Zeit im Mittelalter doch um einiges stressfreier verbringen.

GBC

Armorines; Project S.W.A.R.M.

Armorines ohne Ende. Neben der in dieser Ausgabe getesteten und leider nicht für gut befundenen PS-Variante gibt es von diesem "Starship Trooper"-Clone auch eine GBC-Version.
Um dort den Cheat-Modus zu aktivieren, müsst ihr als Passwort: BBBBBBBB eingeben. Zwar macht das Game so nicht mehr Spaß, doch immerhin ist es um einiges einfacher.

GBC

Army Man

Desert: Cactus Flats
Ghost Town: (kein)
Caution: Granate, Maschinengewehr, Helicopter, Jeep
En Route: Jeep, Helicopter, Helicopter, Jeep
Clean Up: Maschinengewehr, Granate, Maschinengewehr, Granate

Desert: Casa Flats
Enter Town: Maschinengewehr, Helicopter, Jeep, Maschinengewehr
To The Bank: Granate, Granate, Helicopter, Helicopter
Stop the Tans: Maschinengewehr, Jeep, Maschinengewehr, Helicopter
Tan's HQ: Jeep, Jeep, Granate, Maschinengewehr

Desert: Winding Canyon
Find that Jeep: Maschinengewehr, Flieger, Jeep, Helicopter
Clear Patrols: Panzer, Helicopter, Jeep, Maschinengewehr
Clear the Radar: Mörser, Panzer, Helicopter, Jeep
Play it Again: Maschinengewehr, Helicopter, Panzer, Mörser
To the Helipad: Maschinengewehr, Mörser, Maschinengewehr, Helicopter

Alpine: Winding River
Patrol: Mörser, Mörser, Granate, Maschinengewehr
Defense: Helicopter, Granate, Jeep, Maschinengewehr
Radar Round Up: Jeep, Mörser, Maschinengewehr, Maschinengewehr
House Call: Helicopter, Jeep, Granate, Flieger
Movin' On Plane: Panzer, Mörser, Jeep, Mörser, Flieger, Mörser
Destroy Camp: Mörser, Maschinengewehr, Granate, Mörser
Escape: Flieger, Maschinengewehr, Grenade, Maschinengewehr

Alpine: Construction
Secure Region: Mörser, Flieger, Maschinengewehr, Flieger
Get the Panzer: Helicopter, Jeep, Granate, Panzer
Sack the Base: Maschinengewehr, Helicopter, Helicopter, Jeep
Final Assault: Mörser, Helicopter, Maschinengewehr, Jeep
Victory: Flieger, Panzer, Flieger, Maschinengewehr

Wie's läuft...

Wir freuen uns selbstverständlich über jede eurer Einsendungen. Damit wir eure Tipps jedoch auch wirklich verwenden können, möchten wir euch bitten einige kleine Regeln zu beachten.

1)Wenn ihr uns selbstentworfene (und nur diese können wir auch ausdrucken) Karten schickt, dann achtet bitte darauf, diese nur auf weißem Papier (weder kariert noch liniert) einzuschicken. Gebt auch auf den Karten immer euren Namen und eure Anschrift an.
2)Denkt bitte immer daran, uns eure Bankverbindung mitzuteilen. Solltet ihr noch keine eigene Bankverbindung haben, reicht selbstverständlich auch die eurer Eltern.
3)Der einfachste Weg ist selbstverständlich, uns die Tipps an untenstehende Adresse zu e-mailen. Von Faxen oder exotisch formatierten Disketten bitten wir hingegen abzusehen.
4)Auch wir im Verlag haben einen Internetzugang. Verzichtet also bitte darauf, Tipps ungetestet direkt aus dem Internet abzuschreiben. Wir können diese ebensowenig verwerten wie abgeschriebene Tipps aus Konkurrenzmagazinen.
5)Spiele, die bereits Jahre zurückliegen oder seit Monaten in jeder erdenklichen Art und Weise durchgekaut wurden, braucht ihr nicht mehr zu erwähnen.
6)Falls ihr uns neben den Tipps auch einen Leserbrief schreibt, dann macht dies bitte auf getrenntem Papier.

Future Verlag
Red. Video Games / Stichwort "Tipps & Tricks"
z.Hd. Axel Boumalit
Rosenheimer Str. 145 h
81671 München
bzw. axel.boumalit@future-verlag.de

Dickes Ende

Sanka – der DC-iator !

Treue Leser werden sich vielleicht noch erinnern. In Ausgabe 05/99 gelangte Sanka (der damals noch auf den eher ungebräuchlichen Namen Sönke hörte) zu trauriger Berühmtheit, als er Dirk's brandneues, frisch aus Japan importiertes Nippon-Dreamcast mit Hilfe eines hochtransformierten Stromstoßes zu Tode grillte. Zu recht warfen wir ihm damals Vorsatz ("ich wollte ja nur wissen, was passiert – wer, wenn nicht ich, probiert solche Sachen aus..."), Unerfahrenheit ("Wie? Da ist ein Unterschied zwischen 110 und 220 Volt?"), Gleichgültigkeit ("Pah, ist mir doch egal! Das war sowieso Dirks Dreamcast.") und die auch schon damals vorherrschende Dauer-Übermüdung vor. Doch Sanka wäre nicht Sanka, wenn er solch eine Schmach auf sich sitzen lassen würde. Also nutzte der Gute die Gunst der Stunde und ließ sich von den DC-Umbauspezialisten einen Crash-Kurs in Extrem-Umbauing verpassen (siehe Seite 131). Wann immer nun in unseren heiligen Redaktionshallen ein DC sein Lebenslicht ausbläst, ist Sanka zur Stelle, um das Konsolengleichgewicht wieder herzustellen. Jetzt bleibt uns eigentlich nur zu hoffen, dass sich auch Ralph seiner technischen Fähigkeiten besinnt und einen Crash-Kurs in PS2-Technik belegt. Ansonsten stehen die Chancen, seine, äh besser gesagt die redaktionseigene PS2 wieder auf Vordermann zu brigen, eher schlecht. Und die Strafe, die ihn dafür erwartet, ist schrecklicher als alles, was man ihm sonst antun könnte: 72 Stunden Dauer-Smash-Brothers spielen und dabei als Charakter jedesmal Pikachu wählen. Wahrscheinlich würde er sich vorher lieber selbst mit einer Stromladung schrotten...



So kann's gehen: vom Saulus zum Paulus. Nur das dämonische Grinsen ist gleich geblieben.)





Future Verlag GmbH, Rosenheimer Straße 145h, 81671 München

Mail-O-Mania


▲ Ist, seit er bei Freaks in Focus fast gegen Ramza gewonnen hätte, wieder etwas besserer Laune.

X-Box: Der große Abräumer oder ein Schuss in den Ofen? Einige von euch werden sie ganz sicher kaufen, andere befürchten die typischen Windows-Bugs. Mal sehen...


▲ Hat sich einen Laptop gekauft. Jetzt heißt's immer: "Da kannst du ja überall arbeiten". Eigentor...



▲ X-Box und co – die Zeit der neuen Konsolen bricht an. Dieses Thema scheint euch schwer zu beschäftigen.

Brief des Monats

Frontbericht

■ Hell Yeah VIDEO GAMES!

Ja, Hölle auch an dich

Ich glaube, noch nie hat man sich so intensiv auf Konsolen konzentriert und auch noch nicht so viel Trubel gemacht, wie in diesen Monaten. Alle meckern zurecht über DCs dämlichen Internet-Wirrwarr, wobei in Sachen Spiele Sega jetzt richtig Gas gibt. Oft zerbreche ich mir den Kopf, wo das noch alles hinführen wird. Man denkt ja nur noch: "Ja, PlayStation2 wird gekauft – oh, da kommen ja noch tolle DC-Spiele – ach, das 64DD muss ich ja auch noch haben – was, X-Box? Geil, Spiele ohne Ende!" Ja, so können vielleicht die Leute denken, die bei ODDSET immer richtig tippen, was bei mir nie der Fall ist. Ich denke, nach der X-Box sollte dann Schluss sein.

Wie? Danach soll's nie mehr weiter gehen? Nie mehr Videospiele? Wir alle arbeitslos?

Ja, ihr habt richtig gelesen! Ich will als nachdenkender Video-Spieler mit meinen Konsolen neue und gute Games spielen, und dafür brauche ich keine Konsolen, die besser sind, als DC und viel zu übertriebene Grafiken präsentieren. Sicherlich macht mich die X-Box neugierig, ich werde sie mir auch kaufen, PS2 sowieso, aber dann soll Schluss sein. Man wird sich dumm und dämlich programmieren und sich gegenseitig die Ideen wegnehmen.

Jan Kohlbrecher, Osnabrück

Nun Jan – irgendwie hast du ja schon Recht. Will man wirklich auf dem Laufenden bleiben, muss man wohl oder übel tief in die Tasche greifen und sich alle Konsolen zulegen. Doch auch wenn man nicht alle Konsolen sein Eigen nennt, wird man immer wieder mit hochkarätigen Titeln versorgt – egal auf welcher Maschine. Und sehen wir's doch positiv: Konkurrenz belebt den Markt und etwas Abwechslung auf dem Spiele-Sektor ist doch immer spannend – oder?

Kontakt

Anschrift der Verlags
Redaktion ***VIDEO GAMES***
Kennwort: Leserpost
Future Verlag GmbH
Rosenheimerstr. 145 h
81671 München

Telephon
089 - 45 06 85 70

Fax
089 - 45 06 84 49

E-mail
ralph.karels@future-verlag.de
christian.daxer@future-verlag.de



VG Ü-Ei

■ **Der Verfasser des Briefes des Monats darf sich in unserem gut gefüllten Überraschungsei (eigentlich ist es ja eine Kiste) bedienen!**



■ **Antwort? Hilfe?**

Haaaaaaaaaaaaaallllllooooooooooo!! Krieg ich wenigstens 'ne Antwort auf meinen Leserbrief???? Wäre sehr nett!!!!
karsten.krempel@de.dreamcast.com

■ **Hi alle!**

Ich hab mal Mails an Ralph und Christian geschrieben und niemand hat darauf reagiert: Lest ihr die nicht oder habt ihr keine Lust zu antworten?
DRAGON4S@GMX.NET

Ja Leute – was soll man da sagen? Zuerst mal ein großes Sorry an alle, die immer noch auf Antworten auf ihre Mails warten . An sich versuchen wir ja schon, möglichst alle Mails, die an uns gehen, zu beantworten, doch eines dürft ihr dabei bitte nicht vergessen: So ein Heft zu machen, ist nicht mal so 'ne Sache von zehn Minuten, die man zwischendurch erledigt, sondern kostet uns eigentlich den Großteil unserer Zeit. Demzufolge können wir uns leider nicht (so gern wir's auch machen würden, glaubt uns) jeden Tag ein paar Stunden (es kommen viiiiele Mails, jaja) hinsetzen und jede einzelne beantworten. Wo wir doch gerade beim Thema sind: Oft werden wir auch gebeten, zu irgendwelchen Spielen Tipps herauszusuchen. Auch da müssen wir sagen: Sorry – keine Zeit, dafür ist unsere Tipps-Hotline zuständig. Habt also bitte Verständnis und wenn ihr ein wirklich dringendes Anliegen habt, dann nervt uns halt öfter...

■ **Gecancelte Games-Specials**

Hi ihr Freaks!

Ich wollte euch nur mal mitteilen, dass ich die Idee, ein Special über gecancelte Games zu machen, super finde! Also ich würde mich auf jeden Fall freuen! Und vergesst nicht *Thrill Kill*! Obwohl es ja sowieso fast jeder hat!
CHRIS REDFIELDPLAYSTATION
FREAK@GMX.DE ICQ: 62732930

Echt? Fast jeder hat es? Was das wohl für Leute sind...

■ **contact**

Hi erstmal!

Die neue Ausgabe war wieder richtig geil. Trotzdem seid ihr Schweine!!! Einfach da mit dem Nintendo 64 DD rumprollen...

Gott, was sind wir doch für primitive Prolls...

Könnt ihr mir denn vielleicht einen Tipp geben, wo ich an das Teil rankommen könnte? Hab' echt schon einige Händler (Mag und Internet) probiert.

Kriegste nich... Außer du hast Kontakte in Japan... Ällabätsch! ;)

FLORIAN.HAMMER@T-ONLINE.DE

■ **Die besten 100 Games**

Ich finde es voll erbärmlich, dass sich so viele Spiele für die PSX in den Charts platzieren konnten! Die meisten, die dafür abgestimmt haben, haben wohl keine Ahnung, welche Perlen es vor der PSX gab! Um mich nicht falsch zu verstehen: Sicher gibt es echt geile Games für die PlayStation (*Resi*, *Ridge* oder *Metal Gear*), aber können die so einfach z.B. die SNES-Perlen auf die hinteren Plätze verweisen (*FF IV*, *V* und *VI* immer noch vor *FFVII* und *VIII*! Stimmt's ToX?)?

Jup!

Ich besitze ein DC (geile Kiste!), eine PSX, ein N64, ein SNES, ein Mega Drive, einen Saturn und ein NeoGeo (Modul). Also denke ich, dass ich mir wohl eine ganz gute Meinung machen kann, im Gegensatz zu denen, die (wahrscheinlich) nur eine PSX besitzen! Na ja, wenigstens ist ja *Zelda64* auf dem 1. Platz gelandet! Von den ganzen NeoGeo-Spielen fange ich gar nicht erst an, die's nicht geschafft haben. Gott sei Dank hat's ja *Samurai Shodown2* gepackt (das Beat'em Up, mit der höchsten Wertung, die ihr je einem Beat'em Up gegeben habt, 95%!). Anyway, ich glaub, dass ich nicht der einzige bin, der so denkt. Macht weiter so mit eurem Mag, euer treuer Stammleser
JOCHEN FREIWALD
JOCHEN.FREIWALD4@DE.DREAMCAST.COM

■ Hi Ralph!
Eure letzte Ausgabe war ja echt geil. Als langjähriger Leser der VG (seit 92) war ich über das "Special" total begeistert. Schade, dass Martin, Tet, Jan oder Robzäng nicht mehr dabei sind. Die ewigen Top 100 waren aber wohl eine Farce, oder?

Nicht unsere Schuld...

Ich finde, sie spiegelt nur die Meinung der PS-Fraktion wieder. Viele eurer Leser sind zwischen 12-15 Jahre alt und kennen oft nur die PS. Dass auch Spiele vom NeoGeo oder dem Master System dabei waren, war wohl eher Glück. Obwohl sie im relativen Vergleich besser als manch anderes Spiel waren bzw. sind. Obwohl ich selbst riesiger Sega-Fan bin, müssen Spiele wie *Super Mario Kart* oder *Zelda III* vor *Sonic Adventure*. Denn solche Meilensteine faszinieren auch heute noch (mal sehen, ob das bei *Tomb Raider IV* später auch so ist, hehe).

Ach was – von Tomb Raider IV *wird man noch in fünfzig Jahren sprechen...*

Oder noch so ein Klops: Wie können die beiden *Pokémon*-Spiele ca. 20 Plätze auseinander liegen? Liegt wohl eher am zufälligen Kaufverhalten (blau sieht besser aus als rot?) als an der Qualität. Aber egal. Die Charts waren schon lange mal nötig. Und welche Spiele für MICH am besten sind, das weiß ich ja wohl selbst am besten.

Wahre Worte!

Also, macht weiter so und ihr werdet bestimmt bald WIEDER die No.1.
Timo
TOEZTUERK@YAHOO.DE

■ Technik, DC, Gelegenheitsspieler
Hallo!
Als Fossilspieler (39) habe ich jede Ausgabe Eures Magazins seit der ersten Ausgabe. Damals hieß es noch POWER-PLAY und war eine dünne Beilage der Zeitschrift HAPPY COMPUTER. Besonders gut fand ich schon immer die Berücksichtigung aller Plattformen (in der Urzeit gehörten sogar noch die PCs dazu). Im Laufe der Zeit ging leider etwas verloren, was ursprünglich wegen der Heimcomputer ganz automatisch dazugehörte: Ein enger Bezug zur Hardwaretechnik. Gerade die heutigen Konsolen sind leistungsfähige High-Tech Geräte, und ich glaube, dass ein Verständnis der zugrundeliegenden Technologien die Freude am Hobby vergrößert und uns zu kritischeren Konsumenten macht. Ich ärgere mich, wenn von Spitzeningenieuren entwickelte Technik durch kurzsichtige Marketingheinis kastriert wird und die Spieler nicht in den Genuss der besten Qualität kommen. Ein übles Beispiel war das N64, welches ohne RGB-Ausgang ausgeliefert wurde. Zwar konnte der RGB Ausgang von Spezialisten nachträglich eingebaut werden, aber sogar dies vereitelte Nintendo später durch einen veränderten Aufbau des Gerätes. Wer sich jetzt fragt, was ein RGB Ausgang ist und weshalb ich mich über dessen Fehlen so aufrege, der möge meinen Vorschlag unterstützen, dass in der VIDEO GAMES vermehrt technische Themen verständlich erläutert werden. Ein paar Vorschläge: "Optimale Bildqualität für meine Konsole", "Leistungsdaten einer Konsole erklärt", "Wie funktioniert eine Lightgun?" etc. Die Meinungen mögen auseinandergehen, aber ich habe wesentlich mehr Spaß am Spielen, wenn ich ein gestochen scharfes Bild vor mir habe und der Sound in Stereo und brummfrei rüberkommt.

Besser noch in Dolby... Aber die Idee für so ein Special ist an sich nicht schlecht.

Das bringt mich zum Hauptgrund für mein Mail: Die bescheuerte Hexenjagd gegen Importhändler, die offenbar in Deutschland ausgebrochen ist. Ich bin absolut dafür, dass gegen Raubkopierer hart durchgegriffen wird, aber es ist empörend, wenn mir jemand vorschreiben will, in welcher Sprache und mit welcher Bildwiederholfrequenz ich meine Games zocken darf! Jede meiner Konsolen wurde als erstes auf Multinorm getrimmt, und ich gebe in der Regel US-Versionen den Vorzug, da ich die beste Bildqualität (RGB mit 60 Hz)



Kontakt

Anschrift der Verlags
Redaktion *VIDEO GAMES*
Kennwort: Leserpost
Future Verlag GmbH
Rosenheimerstr. 145 h
81671 München
Telephon
089 - 45 06 85 70
Fax
089 - 45 06 84 49
E-mail
vg@future-verlag.de

e-talk
vg@future-verlag.de

■ **Kleine Kommentar-Ergüsse eurerseits, die durch das Mail-System eintrafen.**

■ Hey ToX! Du brauchst dich übrigens nicht darüber aufzuregen, dass die anderen Witze über dein Handy machen, die sind alle nur neidisch.
Na, das hoff' ich doch... ;)

■ Ach ja. Wer ist der Kopf auf der Stange, den du ständig mit dir rumschleppst?
Mein zweiter Bruder...

■ Bah ! Die PS2 Grafik ist ja Dreck! Kein Wunder das SONY alle verklagt, die miese Shots zeigen !
Echt? Machen sie?

■ Macht weiter so, denn die Video Games ist das einzige Magazin mit Seele.
Kleiner *Final Fantasy III*-Fan, hä?

■ Ich will keine geschnittenen Spiele mehr! Wenn ich Schnitte will, gucke ich RTL & PRO7 und all die anderen!
Am besten spät abends, was?

■ Also, denkt dran: Big Brother is watching you!
Außer ToX hat eigentlich keiner einen Big Brother...

■ Super Idee mit dem Special über verschollene Games. Baut dies bitte schnell in euer Mega-Mag ein.
Mache mer, mache mer...

■ Never overestimate the power of PS2!
Neuer Werbeslogan? Kommst du aus der Branche? Fabi, bist du's???

■ Großes Lob an Mai Linh. Sie sollte jeden Monat so ein geniales Comic für euch schreiben.
Schaun mer mal. Vielleicht geht ja mal was zamma...

will. Zudem liebe ich die englische Sprache, sie vermittelt eine ganz andere Atmosphäre als Deutsch – von schlechten Übersetzungen mal ganz abgesehen. Das gehässige Engagement von Sony gegen die paar Importspiele ist eine Bevormundung der Kunden und ein trauriges Zeugnis davon, wie profitgierige Geschäftemacher (die wohl selber nie spielen) sich meines geliebten Hobbys bemächtigen. Liebe Leute denkt daran: Den wirklichen Schöpfern der Spiele entsteht kein Verlust, wenn japanische oder amerikanische Versionen gekauft werden. Es sind die Distributoren, die winseln, weil sie merken, dass auch von ihnen ein Stück ehrliche Arbeit verlangt wird und sie nicht nur die schnelle Kohle absahnen können. Wenn Sony das Problem wirklich lösen will, dann sollten sie auf folgenden Programmierrichtlinien bestehen: Code muss von Anfang an für 50/60 Hertz Bildwiederholfrequenz ausgelegt sein, in jedem Spiel manuelle Option für die Umschaltung 50/60 Hz, sprachabhängige Teile modular, so dass sie leicht ausgewechselt werden können. Die gleiche CD läuft dann auf allen Konsolen weltweit, die Ländererkennung dient nur noch dazu, beim Starten auf 50 oder 60 Hertz zu schalten. Clevere Distributoren pflegen gute Kontakte mit den Herstellern und schicken denen die Übersetzungen noch vor dem ersten Release des Games (Aha, gleichzeitiger Release weltweit geht also doch!). Wird eine frühzeitige Übersetzung verpasst, so stellt man halt nachher noch eine andere Version her, aber es fällt wirklich nur der Übersetzungsaufwand an. Der Aufwand bei der Codierung für diese Lösung ist im Vergleich zur Programmierung des ganzen Spiels gering. Ich liebe meine PS, aber Hochmut kommt vor den Fall (Beispiel N64). Wenn Sony ernsthaft behaupten will, weltweit kompatible Games wären der finanzielle Untergang, dann möchte ich fragen, warum es Nintendo eigentlich noch gibt? Alle Gameboy Cartridges sind weltweit voll kompatibel und trotzdem (deswegen?) war es das Riesengeschäft, welches die Firma über Wasser hielt! Nachdem ich zuerst gezögert habe, ist nun der Kauf eines DC beschlossene Sache. Erstens, weil Sega mit dem Thema Import vernünftiger umgeht,

noch...

zweitens weil jedes Dreamcast-Game, das ich gesehen habe, eine manuelle 50/60 Hz Umschaltung hat

Jedes, das DU gesehen hast...

und drittens weil die PS2 in Europa so spät rauskommt, dass man auch gleich auf die X-Box oder den Dolphin warten kann.

Hmmm... Also die PS2 kommt in Europa doch noch deutlich früher raus, als X-Box oder Dolphin...

Kleine Bitte um Verständnis zum Abschluss: Mit Familie und anspruchsvollem Job (bin selbst Programmierer – leider keine Spiele :-) bleibt wenig Zeit fürs Hobby. Gebt einfachen Games deshalb nicht prinzipiell eine schlechte Wertung. Warnt die Profis, aber denkt auch an alternde Gelegenheitsspieler wie mich, die froh sind, auch nach kurzer Spielzeit mal einen Endgegner zu Gesicht zu bekommen.
Viele Grüße,
BEAT KAPPERT
KAPPERT@HOTMAIL.COM
P.S: War ein langes Mail, aber hey! ich schreib ja nur alle 11 Jahre :-)

Chrrrr... Zzzzz... Grunz... Hä? Wie? Was? Wer? Wo? Schon fertig? ;)

■ **Forum 05/2000**
Hi, VG-Gang
Nachdem der Konsolenmarkt im Moment so interessant wie schon lange nicht mehr ist, möchte ich die Gelegenheit nutzen, mich zu Eurem Forumthema zu äußern: Microsoft in MEINER Konsolenwelt? NIEMALS dachte ich im ersten Augenblick. Alle nervigen Windows-Bugs zogen an meinem inneren Auge vorbei... und dann noch dieser unsympathische Bill Gates... brrr!!!!

In a world without fences and walls, who needs windows and gates?

Doch dann erinnerte ich mich ca. 6 Jahre zurück: SONY baut ne Konsole...

Was? Die? Nein!

NIEMALS hätte ich geglaubt, dass die PS meinen geliebten SEGA- und Nintendo-Konsolen das Wasser reichen könnte. Aber mit professionellem Marketing und einem erstklassigen 3rd-Party-LineUp verdrängte Sony die beiden anderen Hersteller in Nischen (Arcade bzw. Game Boy) und rollte den Videospielmarkt praktisch im Handstreich auf. Warum sollte das nicht auch der X-Box gelingen? Geld für Marketing und Sponsoring ist zweifellos genug vorhanden. Desweiteren hat Microsoft auch die Power, sich lukrative Lizenzen an Land zu ziehen bzw. renommierte Entwicklerteams für sich schreiben zu lassen. Dazu kommt, dass sich der Konsolenmarkt im Umbruch befindet, genau wie vor 5 Jahren. Die PS ist immer noch bei weitem die populärste Konsole, es erscheinen immer noch gute Titel. Dennoch ist die Luft ein wenig raus, denn es gibt bereits eine NextGen-Konsole auf dem Markt: DC. Während dieses in den USA wahre Triumphe feiert, dümpelt der Absatz in Japan und Europa so dahin. Trotzdem scheint der Spielefluss (vor allem hochwertige Arcade-Umsetzungen) fürs erste gesichert. Damit hat Sega schon alle Kritiker Lügen gestraft, die das DC schon zu Beginn als Flop gehandelt hatten. Zum N64 lässt sich nur sagen, dass in diesem Jahr zwar noch eine Handvoll absoluter Toptitel erscheinen werden, ansonsten aber sieht's recht düster aus für das frühere "Big" N... Dolphin ist noch nicht ansatzweise spruchreif, andererseits kann ich mir auch nicht vorstellen, dass ein wahrer Zocker auf Fortsetzungen von *Mario* oder *Zelda* verzichten wird. Also, hier meine ultimative Prognose: Die X-Box und die PS2 liefern sich einen harten Fight um die Marktführerschaft, trotzdem werden SEGA und Nintendo ihre Absatzmärkte finden (Arcade-Umsetzungen bzw. Pokémon & Co.). Ich glaube, dass der Markt groß genug ist für 4 Konsolen, allerdings nicht, wenn alle dieselbe Zielgruppe anvisieren. Seht Euch doch nur mal SNK an: Das NeoGeo gibt's immer noch, obwohl von Massenmarkt keine Rede sein kann. Da müssten doch auch die beiden alten Rivalen einen Platz im NextGen-Boot finden!
In diesem Sinne,
PETER REICHHART
PETER.REICHHART@DE.DREAMCAST.COM

■ Hi VG-Crew!
Was uns Billy-Boy als Konsole verkaufen will, ist wohl eher der erste ernstgemeinte Versuch, das Easy-PC-Konzept umzusetzen. 100% integrierte Hardware, ein Betriebssystem, das nicht stundenlang bootet und ein Softwarehandling, das in der gesamten Computerwelt seinesgleichen sucht! (Schön wär's!)

Haha, der war guuut – selten so gelacht...

Dem Ding das Attribut "Konsole" abzusprechen, ergibt sich für mich aus folgenden Gründen:
1. Es werkelt in der X-Box eine beinahe klassische PC-Architektur (32Bit-Intel (basierte)-CPU, ein Grafikchip, den ich 2001 auch in meinen PC bauen könnte, Festplatte, normale DRAM's, von der Peripherie, die zu erwarten ist, ganz zu

Web-Sites des Monats

■ Wer von euch selbst gern ab und zu auf diversen Entwicklerpages herumsurft, dem sei die Web-Site http://www.gamestats.com/gamesoftware.html ans Herz gelegt. Dort findet ihr eine Auflistung der meisten PC- und Konsolen-Hersteller mit einer kurzen Biographie und Links auf die Homepage sowie zu diversen Interviews und verwandten Pages. Zwar sind die Biograhien nicht alle auf dem neuesten Stand (bei Square werden z.B. nur sieben Spiele aufgezählt – LOL), doch vor allem die Links sind allemal eine Reise wert.



▲ **Alles im Überblick: Wer schnell Infos zu Herstellern sucht, ist hier an der richtigen Stelle.**

Der letzte Strohhalm

Einzelne Fragen werden wir in Kürze hier vorstellen und nach Möglichkeit ebenso kurz beantworten.

-FRAGE

■ Bin verzweifelt, ihr seid meine letzte Rettung (hoffentlich). Hab bei euch im mag schon oft einem "VGA-Box-Trick" gelesen. Nun weiß ich aber nicht, wie dieser Trick klappt. Helft mir bitte und sagt mir, was ich machen muss, um dieses *Soul Fighter* auf meinem Monitor zocken zu können. Eine Anleitung wäre wirklich suuuper-cool.

ANTWORT

■ *Problem: Soul Fighter will doch partout nicht mit VGA-Box funzen. Ansonsten funktioniert der Trick aber ganz easy: Stellt den Schalter der VGA-Box zu Beginn auf TV und sobald das DC geladen hat (dauert ca. drei Sekunden, danach ist das Laufwerk einen kleinen Moment still) schaltet ihr auf MONITOR um. That's all.*

-FRAGE

Eine Frage zu Sega's Visual Memory: Wenn man DC ausschaltet, deaktiviert sich nach kurzer Zeit auch der Bildschirm der VM. In der Anleitung zur VM steht aber auch, dass man VM vom DC trennen soll, wenn DC "eine Zeitlang" nicht genutzt wird, da sich sonst die VM-Batterien entladen. Was ist jetzt mit "eine Zeitlang" gemeint? Kann ich die VM ohne Entladung der Batterien über Nacht angeschlossen lassen oder sollte man VM grundsätzlich aus dem Slot entfernen?

ANTWORT

■ *Bei uns in der Redaktion lassen wir die VM grundsätzlich im Pad stecken, es sei denn, wir wollen unterwegs bizarre Mini-Games (Power Stone) zocken. Leider kämpfen auch wir mit der kurzen Lebensdauer der VM-Batterien. Um auf dein "eine Zeitlang" zurückzukommen: Mit "eine Zeitlang" ist unserer Meinung nach ein längerer Zeitraum von mehreren Monaten gemeint. :)*

-FRAGE

■ Es hat doch mal ein RPG aus der *Samurai Spirits*-Reihe gegeben? Ist das auch für das NeoGeo CD erschienen und taugt das was?

ANTWORT

■ *Es ist sogar nur für das NeoGeo CD erschienen. Ob's was taugt? Naja - Durchschnitt halt.*

Fragen oder Antworten an:

Redaktion VIDEO GAMES
Kennwort: Leserpost
Future Verlag GmbH
Rosenheimer Straße 145h
81671 München
Telefon: 089/45 06 84 70
Fax: 089/ 45 06 84 49
E-mail: vg@future-verlag.de

schweigen).
2. Ich sehe aufgrund der 8 GB großen Festplatte keineswegs das konsolenmäßige "DVD rein und losgehts", sondern "führen Sie bitte Setup.exe aus!" Selbst fürs Internet braucht man keine so große Festplatte. Das Argument des Downloads von Spieledemos oder gar der Vertrieb von Vollversionen via E-Commerce direkt durchs Netz auf die Festplatte unterstützt die PC-These eher und hat mit der Benutzerfreundlichkeit von Konsolen nicht viel gemein.
3. Auch die gesamte Struktur der Softwaretechnik lässt eher darauf schließen, dass PC-Spiele ohne viel Aufwand "portiert" werden können und X-Box-Spiele auch auf meinem PC laufen würden (inklusive Setup.exe).

;)

Zu den technischen Daten möchte ich sagen, dass noch keine Suppe so heiß gegessen, wie gekocht wurde. Solche synthetischen Messwerte wurden noch nie in der Praxis von Grafikchipsätzen erreicht, und es wird auch diesmal so sein. Stichwort CPU: Bei Intel von Vollverfügbarkeit zu sprechen, ist ja wohl ein Witz. Neue PIII-Entwicklung – dass ich nicht lache. PIII ohne Rambus?! So die überlegene Technik wird's wohl doch nicht. Zum Thema Software: Soll das alles gewesen sein? 6 Titel, die entweder keinen interessieren oder längst auf anderen Plattformen zu sehen waren. Bei der PS2 hatte man schon vor zwei Jahren eine ellenlange Releaseliste super-interessanter Softwaretitel. Hier kommt noch ein Link, der die Leistungsfähigkeit des PS2-Boards anschaulich demonstriert: http://www.haveland.com/povbench. Es handelt sich hierbei um eine Datenbank, die die benötigte Zeit, die ein Prozessor zum Rendern einer bestimmten Szene mit streng definierten Rahmenbedingungen mittels dem Raytracingprogramm POV-Ray sammelt und somit eine Beurteilung der Prozessorleistung erlaubt (mehr zu POV-Ray unter http://povray.org). Schaut mal unter Single Results (dauert ewig, die Datenbankeinträge zu laden) nach und ignoriert den Gateway PIII auf dem (heute) zweiten Platz (ich unterstelle einfach mal, dass die Parameter nicht eingehalten wurden oder parallel gerechnet wurde). Dort seht ihr auf dem 3. Platz ein PSX2 Beta-Board.

RENE SPARFELD
RS324721@RCS.URZ.TU-DRESDEN.DE

Forumthema des Monats

■ Diesmal interessiert uns, was ihr von Sony's neuer Preispolitik haltet (siehe auch Editorial). Klar, billigere Games kommen immer gut an, doch denkt ihr, dass dieser Schritt Auswirkungen auf das Problem der Raubkopien hat. Wird sich dadurch etwas bessern?

Ooops!

vg@future-verlag.de

■ Tja – Nobody's perfekt und wir sind halt auch alles nur Menschen. Hier also die kleinen Fehlerchen der letzten Ausgabe:

■ News, Seite 6, Spalte 2, Zeile 3: Wie hier das Wort "San Jan" reinkommt, fragen wir uns heute noch.

■ Seite 11: *Ronaldo V-Football* kommt natürlich für die PlayStation raus und nicht, wie im Info-Kasten behauptet für Nintendos 64-Biter.

■ Auf Seite 26, dem "Test" von *Ridge Racer V* fehlte eine Bild-Unterschrift, bei der obersten Headline muss natürlich PS2 stehen und der Name Mijk van Dike ist auch nicht ganz richtig geschrieben...

■ Seite 27: *Street Fighter EX 3* kommt auf einer normalen CD raus, *Kessen* hingegen (Seite 28) hingegen auf DVD. Übrigens passt beim *Kessen*-Artikel das runde Bildchen nicht so ganz...

■ Seite 30: *GT 2000* wird von Polyphony Digital programmiert und nicht von Polyphony Entertainment

■ Seite 43: Die zwei dicken Enden stimmen selbstverständlich überhaupt nicht. Was sich die Jungs immer so ausdenken... ;)

■ Seite 58: Ganz oben, neben Preview fehlt der Titel des Spiels.

■ Und gleich daneben, Seite 59, Infokasten: Das Game heißt *Vanishing Point*.

■ Seite 65, Test-Startseite, Axel's Favourites: *Top Gear Hyper Bike* gibt es auf N64 und *Muppet Racemania* klarerweise für PS.

■ Seite 81, Interview: Die Headline heißt zwar richtigerweise " Interview mit Stanley Lin", im Text steht aber noch Lorne Lanning, tsts

■ Seite 107: Vom leicht erbosten Pressesprecher von Ubi Soft wurden wir darauf hingewiesen, dass *The Dukes of Hazzard* eigentlich gar nicht von Infogrames kommt...

■ Seite 113, *ECW* DC: Im Infokasten sind die kleinen Männchen ein wenig verrutscht.

■ Last but not Least – Seiten 128 und 129 / Sankas Pocket-Corner: Erstens sind es sechs und nicht wie in der Headline angegeben fünf Fünf-Sterner, *Janosh* schreibt man mit "c", *Rampage 2* und *Game & Watch Gallery 3* kann man auch über Link-Kabel spielen und bei der *Gallery* kann man überdies auf Modul speichern.

Impressum

VIDEO GAMES

■ Chefredakteur: **Jan Binsmaier (jb),verantwortlich**
■ Producer: **Christiane Wesoly**
■ Redaktion: **Sönke Siemens (cs)**
■ Freie Mitarbeiter: **Axel Boumalit (ab), Ralph Karels (rk), Christian Daxer (cd)**
■ Lektorat: **Ursula Böhme (freie Mitarbeiterin)**
■ Redaktionsassistenz: **Catharina Brieden**
■ So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: **089/45 06 84-70** , Fax: **089/45 06 84-49**
e-mail: **vg@future-verlag.de**

■ Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

■ Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muss dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der FUTURE VERLAG GMBH herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

■ Design: **Heidi Reitmayer**
■ Titeldesign: **Heidi Reitmayer**
■ Fotografie: **Wild Side Pictures, Josef Bleier**
■ Titel-Artwork: **Namco/Sony**

■ So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: **089/45 06 84-45** ■ Fax: **089/45 06 84-50**

■ Anzeigenpreise: **Es gilt die Preisliste Nr. 1 vom 1. Januar 2000**
■ Anzeigenleitung (verantwortlich für Anzeigen): **Guido Klausbruckner**
■ Anzeigenverkauf: **Simone Müller (-44)**
■ Anzeigenverwaltung und Disposition: **Tina Weigl (-48),** Fax: **(-950)**
■ Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice CSJ,
Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: **0 89/2 09 59-138** ■ Fax: **0 89/2 00 281 00**
■ Einzelheft: **DM 6,50**
■ Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): **DM 67,20, EUR 34,36 (inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)**
■ Jahresabonnement Ausland: **DM 91,20, EUR 46,63 (Luftpost auf Anfrage)**
Österreich: **Jahresabonnementpreis: öS 552,-**
Schweiz: **Jahresabonnementpreis: sFr. 67,20**
Die EU-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt.

■ Vertrieb Handel: **MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching**
■ Erscheinungsweise: **monatlich**
■ Vertriebsleitung: **Gabi Rupp**
■ Herstellungsleitung: **Brigitte Feigel**
■ Druck: **Mohndruck, Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh**

■ Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Brigitte Feigel, Tel.: **089/45 06 84-47** ■ Fax: **089/45 06 84-50**
■ Geschäftsführer: **Stefan Moosleitner**
■ Anschrift des Verlages: **Future Verlag GmbH Rosenheimer Straße 145 h, 81671 München**
Telefon **089/45 06 84-0** ■ Telefax **089/45 06 84-89**
■ Die Druckfarben sind schwermetallfrei.






MAGAZINE
FASHION
COMMUNITY
MUSIC
GAMES
SHOP

PREVIEW

In der Pipeline für das VIDEO GAMES Test-Labor



Je zwölf Missionen hat jeder der beiden vermummten Killer zu bestehen – dann wird ein weiterer Charakter freigeschaltet.



▲ Ihr könnt maximal 20 Items für jeden Auftrag mitnehmen.

▲ Nach jedem fehlgeschlagenen Versuch wartet ein kleiner Vers auf euch.



▲ Auch weibliche Ninja wissen mit Killer-Techniken umzugehen.

Tenchu 2 – Birth of the

PS Als Schatten geboren und bereit, als Schatten zu sterben – der Weg der Ninja.

Einmal gemeuchelt – immer gemeuchelt: Activision erzählt die Story der beiden Ninja Rikimaru und Ayame aus dem indizierten ersten Teil weiter. Wie es zur Zeit in Mode ist (z.B. bei *Resident Evil 3* oder *Castlevania – Legacy of Darkness*) setzt die Story nicht danach, sondern davor ein – ein Prequel also.

Um euren Meister, Lord Gohda zu beschützen, müsst ihr auch diesmal reihenweise Aufträge erledigen und euch in bester Stealth-Manier anschleichen, um die feindlichen Schattenkämpfer auszuschalten, bevor sie euch erblicken. Der Sack der Versprechungen seitens Activision scheint schier unerschöpflich: Von verbesserter KI, hochauflösender Grafik, detaillierten Texturen und einem verbesserten Weitblick ist da u.a. die Rede. Traut man sich dann selbst in die Bambus-Wälder Japans, stellt man fest, dass den Worten noch deutlich Taten folgen müssen. Die Sichtweite ist derzeit (Pre-Alpha-Version) keineswegs besser als beim 98er-Vorgänger, und vor allem die völlig unpassende Kameraperspektive macht es euch nahezu unmöglich eine Mission erfolgreich zu beenden. Ihr könnt es euch in etwa so vorstellen: Die Kamera hoch hinter euch erlaubt nur einen Blickwinkel über eure Füße und ca. 20 Meter davor – erspähen von Gegnern in der Entfernung extrem schwierig, es sei denn, ihr schaltet andauernd mit L1 in die Ego-Perspektive.

„Per Level-Editor sollen Stages aus dem Netz geladen werden.“

Kameramann im Sake-Delirium?

Kommt es dann zum Kampf mit Sai-Dolchen und Katana, spielt die Kamera teilweise komplett verrückt und zeigt das Geschehen aus einer ziemlich unbrauchbaren Perspektive. Hier vermisst man den 180-Grad-Quick-Turn schmerzlich. Wollen wir hoffen, dass diese Probleme von den Entwicklern auf dem Prüfstand eliminiert werden.

Auf der anderen Seite bietet *Tenchu 2* dagegen ausbaufähige Perspektiven. Allen voran der Level-Editor, mit dem ihr euch euren eigenen Killer-Parcours mit Fallen und Feinden je nach Gusto zusammenbasteln könnt und 26 neue Waffen jenseits der beliebten Shuriken, Rauchbomben, Granaten und Giftreis, die erstmal gemeistert werden wollen. Dazu kommen abwechslungsreiche Missionen (insgesamt 36 Stück mit drei Charakteren – einer davon versteckt) – von Spionage-Aufträgen über Eskortierungs-Missionen bis hin zu Mord-Komplotten wird alles von euch verlangt. Mit dabei ist wieder der sechste Sinn der Ninja in Form von verschiedenen Zeichen neben

Tenchu 2

PS

- Genre: **3D-Action**
- Entwickler: **Aquire**
- Hersteller: **Activision**

Q2/Q3 2000



■ Erster Eindruck
Ziemlich üble Kamera, reizvolles Gameplay



▲ Der Anführer der Hochland-Banditen schwingt schweres Gerät – ihn solltet ihr aber auch ohne Ninja-Tricks noch locker erledigen können.



▲ Im Intro werden wunderschöne Render-Sequenzen mit herrlichem Japan-Sound geboten, die auf das Meuchel-Abenteuer einstimmen.



▲ Wenn euch jemand im Irrgarten entdeckt, ist das Leben der Prinzessin nur noch einen Pfifferling wert.



▲ Feuer! Da kommt auch der härteste Ninja nicht durch – sucht euch einen anderen Weg nach oben.

Stealth Assassins

eurer Lebensleiste. A la *Metal Gear Solid* zeugen Frage- und Ausrufezeichen vom derzeitigen Alarmzustand der Wachen, die schon zu Beginn deutlich gewitzter zu Werke zu gehen scheinen. Kaum schleicht ihr ein paarmal um den Block, habt ihr auch schon den Pfeil eines Bogenschützen in der Birne stecken, was euch aber nicht daran hindert, weiterhin agil anzugreifen – etwas komisch wirkt's schon. Gut gelöst hat Acquire das Block-System: Haltet ihr die Viereck-Taste gedrückt, könnt ihr via Analogstick in alle Richtungen strafen und prima ausweichen – notfalls auch mit einem Lara-Croft-Supersprung. Bevor ihr jedoch Feindkontakt aufnehmt, solltet ihr Solid-Snake-Techniken zu eurem eigenen Schutz paktizieren, sonst seid ihr schnell Schaschlik bzw. Sushi. Mit dem Stealth-Button (R1) positioniert ihr euch wie die Helden in *WinBack* und *Metal Gear Solid* taktisch klug an der Wand, während die Kamera (einige ihrer wenigen Lichtblicke) das Geschehen dahinter zeigt. Kurz hervor gehechtet und einen Wurf-Stern geschleudert bzw. die scharfe Klinge durch die Kehle gezogen, ist weitaus effektiver als ein langwieriges und energieraubendes Gefecht mit einem Wachposten, der bereits in Kampfstellung gegangen ist. Leider funkten in unserer Version wie gesagt Sichtweite und Kamera diesem Unterfangen noch vehement entgegen. Um in späteren Leveln zu überleben, braucht ihr neben ausgefeilter Schlitzer-Technik noch weitaus fortgeschrittenere Ninja-Manöver. Kamikaze-Aktionen führen euch schnell ins Grab.

Slice me Nice!

Um euch den Erfolg nicht schon von Vornherein durch gemeuchelte Wachen zunichte machen zu lassen, könnt ihr nach bester Hollywood-Manier erledigte Gegner in Hütten verbergen, euch vor aufgeschreckten Wachen mit einem Bambusrohr zum Luftholen im nächsten Teich verstekken oder mit dem schon legendären Enterhaken auf hoch gelegene Stellen klettern. Alternativ lassen sich dazu auch die Ninja-Krallen benutzen, die sich auch im Nahkampf bestens eignen. Thema Gewalt: In allen Versionen mit Ausnahme der deutschen lässt sich der Blutgehalt stufenlos einstellen. Thematisch und vom Gameplay wollten die Designer sich nicht zu weit vom Vorgänger entfernen, der Schwierigkeitsgrad soll aber feiner justiert werden. Newcomer finden einen einfacheren Trainings-Modus, und die knallharten finalen Level von *Tenchu* sollen diesmal dahingehend entschärft werden, dass auch normal talentierte Zocker ohne Profi-Ambitionen am Pad die Chance haben sollen, den Abspann und damit den dritten Charakter Tatsumaru zu sehen. Interessant dürfte vor allem die Sache mit den Eigenbau-Leveln werden, die auch im Internet landen können. Activision stellt sogar in Aussicht, neue Level via Dex Drive downloaden zu können – *Tenchu 2* verspricht also ein Ninja-Abenteuer erster Güte zu werden. Wir vertrauen mal an dieser Stelle auf eine gute Kamera und berichten euch, sobald es Neues gibt. RK



▲ Schadenfreunde aufgepasst! Auch die Sturz- und Unfallsequenzen wurden kräftig aufgepeppt. Man leidet förmlich mit.

▲ Vive la France! Die rund um den Erdball verteilten Kurse führen euch unter anderem bis nach Marseille.

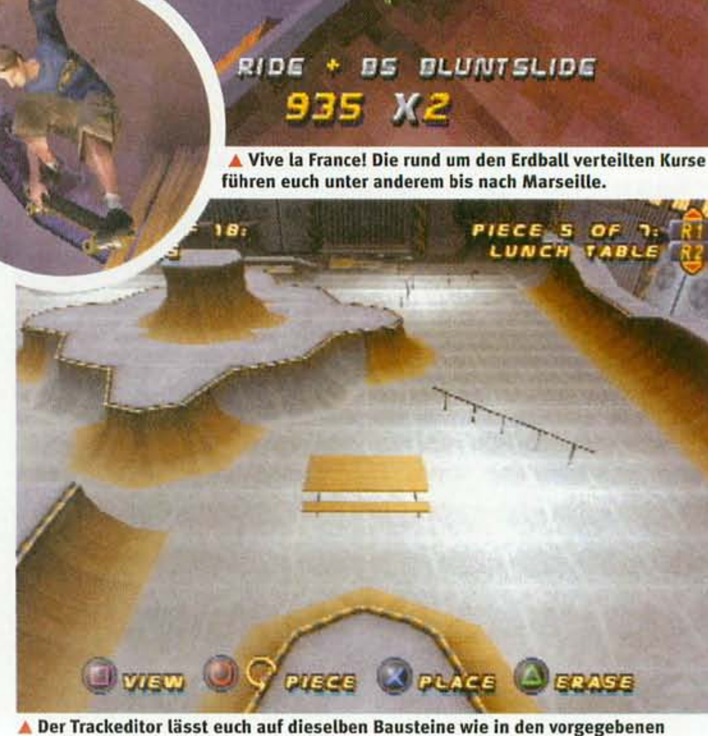

▲ Der zweite Teil bietet in grafischer Hinsicht noch mehr Realismus.


▲ Auch das Outfit der Fahrer wurde aufgepeppt und sieht noch cooler aus.


▲ Es lassen sich beliebig viele Moves in Reihe ausführen.



▲ Es sind jede Menge spektakuläre, neue Moves hinzugekommen.



▲ Der Trackeditor lässt euch auf dieselben Bausteine wie in den vorgegebenen Kursen zurückgreifen.

Tony Hawk Pro Skater 2

PS Gewinnbringende Fortsetzung oder Steigerung?



Kann man das beste Skateboarding-Game noch besser machen? Man erinnere sich: *THPS* war und ist das interessanteste, witzigste und nicht zuletzt dadurch auch verdientermaßen erfolgreichste Skater-Game seit es Konsolen-Skate-Games gibt.

Eines lässt sich zumindest bereits anhand der uns vorliegenden Preview-Version sagen: Auch *THPS 2* wird sich wieder unangefochten an die Spitze der Skating-Games setzen und eventuelle Mitbewerber auf ihre Plätze verweisen.

Den Fahrern wurde z.B. ein deutliches Plus an Individualität verpasst. Jeder hat sein individuelles Aussehen, vermittelt ein gänzlich eigenes Fahrverhalten und spielt sich somit auch ganz anders. Auch wenn einige Basis-Moves jedem Fahrer gemein sind, unterscheiden sich die Jungs und Mädels durch ganz besondere Special-Moves noch stärker voneinander. Zusätzlich lassen sich die Klamotten der Fahrer, ebenso wie die gesamte restliche Ausrüstung, in einem umfangreichen Menü den eigenen Wünschen anpassen. Doch diese kleine Outfit-bezogene Veränderung ist nichts Besonderes gegen die von Neversoft angestrebte Erhöhung der Moves-Anzahl.

Gerade in diesem Punkt wurde wirklich an nichts gespart. So werden euch im Sequel immerhin drei- bis viermal mehr Moves als im bereits gut bestückten Vorgänger zur Verfügung stehen. Dass diese ungeheure Anzahl neuer Tricks selbstverständlich durch ebenso viele neue Animationsphasen unterstützt wird, versteht sich von selbst. Die Tatsache hingegen, dass sich all diese neuen Moves nun noch auf viel einfachere Art und Weise kombinieren lassen, dürfte jedem Rollbrett-Fan die Freudentränen in die Augen treiben. Angefangen bei zehn oder mehr Moves bis hin zu theoretisch (Platz und fehlerfreies Fahren vorausgesetzt) unendlich langen Abfolgen lassen sich so noch nie dagewesene Combos abwickeln. Auch grafisch hat sich einiges getan, selbst wenn diese Verbesserungen noch nicht ganz so augenscheinlich sind, wie der Moves-Overkill. Immerhin wurden sämtliche Texturen erheblich aufgepeppt, und so sehen die Fahrer ebenso wie die gesamten Strecken deutlich realistischer aus. Ein weiteres Novum ist das "Create a Player"-Menü mit dem ihr nach eigenem Gusto einen Skater eurer Wahl erschaffen könnt. Dabei lassen sich je nach persönlicher Präferenz Punkte auf verschiedene Eigenschaften wie Geschwindigkeit und Sprungkraft verteilen. Außerdem könnt ihr natürlich das Aussehen der Fahrer und deren bevorzugte Tricks wählen. Und damit euer Custom-Skater sich nicht nur auf den vorgegebenen Strecken austoben muss, könnt ihr sogar eigene Strecken entwerfen. Doch auch die vorgegebenen Strecken haben es wirklich in sich und sind wieder einmal vollgepackt mit versteckten Abkürzungen.

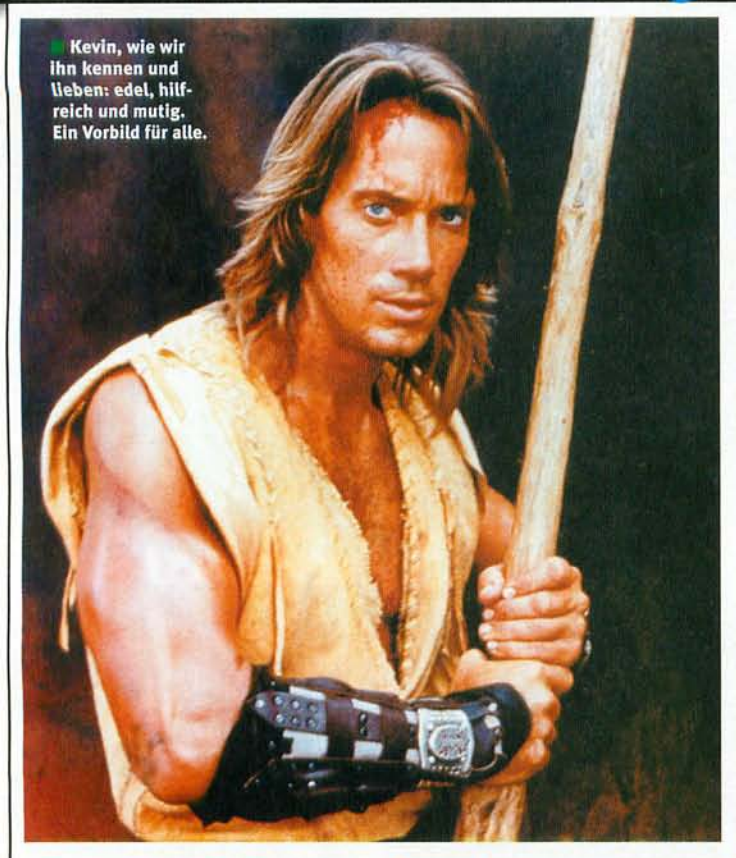
Auch wenn ihr bereits im Vorgänger fast überall auf die Jagd nach Punkten gehen konntet – in *Tony Hawk Pro Skater 2* gibt es wirklich keine Limits mehr. Jede Stelle, die ihr sehen könnt und die halbwegs befahrbar aussieht, lässt sich auch befahren. AB

Tony Hawk Pro Skater 2

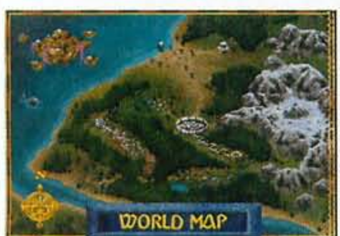


- Genre: **Skateboard-Simulation**
- Hersteller: **Activision**
- Entwickler: **Neversoft**

Juni 2000
- Erster Eindruck
Genialer Nachfolger zum Referenz-Titel!

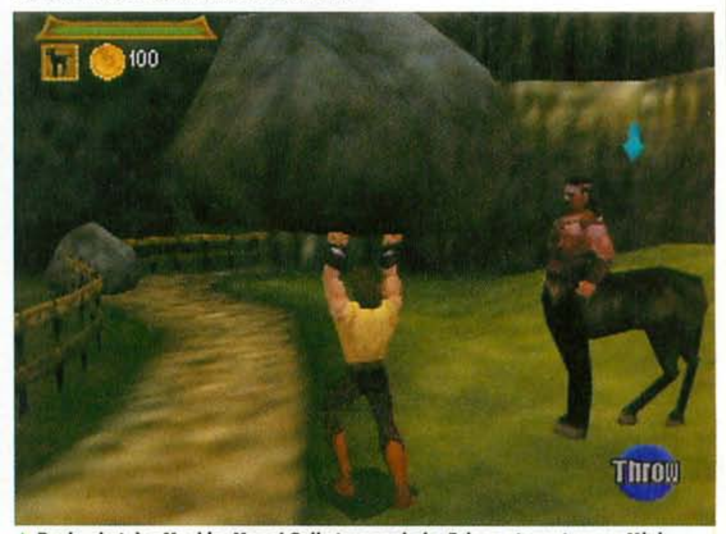

Kevin, wie wir ihn kennen und lieben: edel, hilfreich und mutig. Ein Vorbild für alle.


▲ Neben den handelsüblichen Soldaten habt ihr es auch mit furchteinflößenden Monstern wie diesem Minotaurus zu tun.



▲ Eine kleine Übersicht der Welt, in der ihr euch bewegt.


▲ Zumindest die Fernsicht geht schon mal in Ordnung.



▲ Boah – hat der Muckis, Mann! Selbst mannshohe Felsen stemmt unser Mini-Schwarzenegger ohne Probleme.

Hercules: The Legendary Journeys

N64 Trouble im Olymp! Ares macht Stress!

Göttervater Zeus hat sich 'ne üble Grippe zugezogen und liegt deshalb krank im Bett. Diese Gelegenheit konnte der intrigante Ares selbstverständlich nicht ungenützt verstreichen lassen und setzte sich flugs selbst auf den Thron der Götter.
Nun muss aber befürchtet werden, dass dieses Ungleichgewicht der Götter verheerende Auswirkungen auf das Leben der Menschen hat, und deshalb ist wieder einmal der Einsatz des wohl bekanntesten Helden der griechischen Antike gefordert: Nein, nicht Spartacus – Hercules. Mit euren übermenschlichen Kräften sollt ihr Ares auf seinen Platz verweisen und wieder für geordnete Verhältnisse sorgen. Sind schon ganz schöne Luschen, diese griechischen Götter, dass sie immer wieder die Unterstützung der (Halb-) Menschen brauchen...
Wie dem auch sei – ihr steuert Serien-Star Kevin Sorbo alias Hercules dabei aus der Third-Person-Perspektive durch Griechenland und andere aus der Fernseh-Serie bekannte Locations wie die Stadt Porticus oder verschneite Berge von Alpsius und kloppt euch mit Menschen, Monstern und Sagengestalten. Neben primitiven Tritt- und Schlag-Combos beherrscht unser Held aber noch ganz andere Moves: Dank seiner übermenschlichen Kräfte stemmt er riesige Steine problemlos in die Luft, kickt Kisten meterweit durch die Pampa, klettert Wände, Treppen und Leitern hoch und hält Small-Talk mit den Bewohnern der Dörfer, die er auf seiner Reise durchquert. Das Interface gestaltet sich dabei ähnlich wie bei *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*: Der Aktion-Button verhält sich je nach Situation anders. Steht ihr z.B. neben einem riesigen Felsen, erscheint "Lift", um ihn in die Höhe zu stemmen, steht ihr vor einer Leiter, scheint "Climb" auf usw. Doch ihr steuert nicht nur den legendären Helden durch die Lande, sondern dürft auch noch in die Haut von Iolaus und Serena schlüpfen und euch ihre speziellen Fähigkeiten zunutze machen, um diverse Rätsel zu lösen. So wie es im Moment aussieht, könnte Hercules ein ganz nettes Action-Adventure werden, wenn noch einige Patzer ausgebessert werden. So ist z.B. die Steuerung der Helden noch bei weitem zu ungenau, um präzise Aktionen auszuführen. Zu oft gehen die Schläge von Hercules noch ins Leere, und auch bei gezielten Sprüngen spielt noch zu viel Glück eine große Rolle. Die Grafik dagegen ist schon relativ gut gelungen, wenn auch die Texturen etwas eintönig wirken. Wir wollen hoffen, dass sich dies in den späteren Leveln noch bessern wird. CD

„Mit Muskelschmalz und Hirn: Sonny-Boy Hercules prügelt sich durchs alte Griechenland und rettet die Götter"

Hercules: The Legendary Journeys

N64

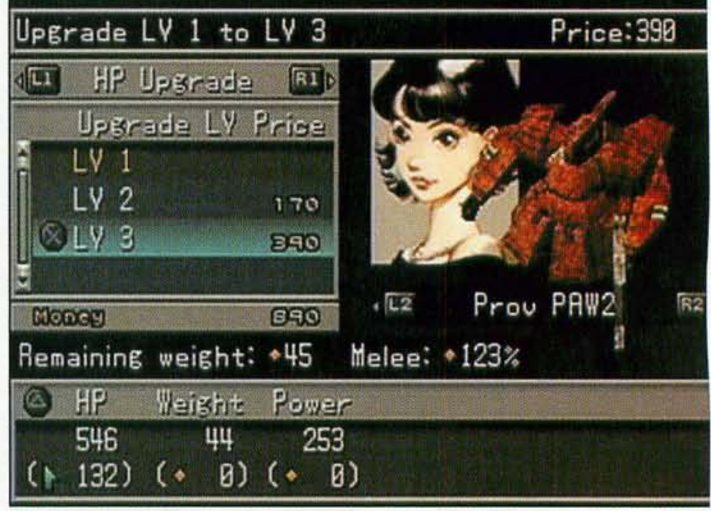
- Genre: **Action-Adventure**
- Hersteller: **Virgin**
- Entwickler: **Player 1**

Q. 2 2000

■ Erster Eindruck
Da fehlt noch 'ne ganze Menge Feintuning.



▲ Trotz des etwas niedrigeren Polygon-Counts wurden die Kampfschauplätze angenehm detailliert gestaltet.



▲ Ihr könnt jeden Teil eures Mechs einzeln upgraden. Wie in *Vagrant Story* verfügen die Körperteile auch über eigene Hit Points.



▲ Wie so oft ist auch diesmal das Spielfeld in Quadrate eingeteilt.



▲ Sogar ein komplettes Netzwerk steht euch für eure Recherchen zur Verfügung. Witzig: Für euren virtuellen PC könnt ihr sogar eigene Desktop-Themes "downloaden".



▲ Zwischen den Kämpfen wird öfters auch Small Talk gehalten.





▲ Kampf der Titanen: Bei Zweikämpfen wird in diese spektakuläre Close-Up-Perspektive umgeblendet.

Front Mission 3

PS Squares nächster Überflieger? *Front Mission 3* kommt verdammt gut...

Dass Squaresoft neben genialen Rollenspielen auch überragende Strategie-Teile auf die Beine stellen kann, ist spätestens seit *Final Fantasy Tactics* hinlänglich bekannt. Doch auch die *Front Mission*-Serie, deren dritter Teil uns nun vorliegt, fand aufgrund des hervorragenden Gameplays sehr viele Fans.

Front Mission 3 ist übrigens der erste Teil der Saga, der auch außerhalb Japans veröffentlicht wird (in USA bereits erhältlich). Und einen schönen Einstand könnte Square gar nicht machen, denn das neueste *Front Mission* ist wohl das beste der Serie. Dank Crave Entertainment dürfen sich nun bald auch PAL-only Spieler auf knackige Mech-Schlachten vor einem politisch angehauchten Story-Background freuen.

Die Geschichte spielt dabei im Jahre 2112, zehn Jahre nach dem zweiten Teil, und ihr übernehmt die Rolle von Kazuki Takemura, einem Testpiloten für neue Mechs. Alles scheint seinen gewohnten Weg zu gehen, bis eines Tages ein Terroranschlag die Firma erschüttert und einige mysteriöse Ereignisse ins Rollen bringt. Die dichte Storyline wird euch zwischen den Kämpfen in zahlreichen Cut-Scenes weitererzählt, doch erst im Strategie-Teil kommt so richtig Stimmung auf. Auf dem wie üblich in Quadrate eingeteilten Spielfeld stehen sich dann die einzelnen Mechs (genannt Wanzer) gegenüber und blasen sich rundenweise das Blech vom Stahlgerüst. Jeden eurer Wanzer könnt ihr dabei mit individuellen Waffensystemen wie Maschinengewehren, Raketen oder Flammenwerfern ausrüsten – durch ein Skill-System verbessert ihr eure Charaktere im Handling dieser Waffen. Zieht ihr eure Truppen, stehen für jeden Mech eine gewisse Anzahl an AP (active points) zu Verfügung, die bestimmen, wieviele Aktionen (gehen, angreifen, Hit Points regenerieren etc.) ihr ausführen könnt, bis der Zug für diese Einheit vorüber ist. Nach einem gewonnenen Kampf wird abgerechnet und je nach Erfolg werden Medaillen vergeben (Platin, Gold, Silber, Bronze), die euch im weiteren Spielverlauf zu höheren Prämien verhelfen. Die insgesamt sechzig Stages versprechen eine Spielzeit von mindestens fünfzig Stunden – vom Replay-Wert dank zwei verschiedener Storylines mal ganz abgesehen. Grafisch ist *Front Mission 3* zwar ein kleiner Rückschritt zum Vorgänger (*FM 2* hatte einen etwas höheren Polygon-count), dafür müssen wir uns diesmal nicht mehr mit quälend *langen Ladezeiten* rumärgern – *FM3* läuft erfreulich flüssig und ohne grobe Durchhänger. Animationstechnisch gibt es allerdings nichts auszusetzen, und auch die FMVs kommen knackig und sauber rüber. Wer von euch nicht mehr auf die lokalisierte Version warten kann, sollte den Kauf der NTSC-Version auf alle Fälle ins Auge fassen, alle anderen dürfen sich noch eine Weile auf diesen Kracher freuen. CD

Front Mission 3



- Genre: **Strategie**
- Hersteller: **SVG**
- Entwickler: **Squaresoft**

Q3 2000

- Erster Eindruck: Mecha-Action in Perfektion



▲ Och wie süüüüß! Könnte so ein herziges Tierchen jemandem etwas Böses tun? Definitiv JA!

▲ Die Controls geben sich gleich wie bei *Turok.* D.h. mit dem Analog-Stick steuert ihr die Blickrichtung, mittels der vier Action-Buttons bewegt ihr euch fort.



▲ Bungalow in Großaufnahme: Alle Charaktere sowie die Backgrounds wurden erfreulich detailliert modelliert – auch der Cartoon-Charakter kommt gut rüber.



▲ Jeder Charakter verfügt über Specials. Tweek der Dino kann z.B. kurz schweben.



▲ Alle Gegner stammen aus dem Tierreich wie dieser grummlige Armydillo.



▲ Auch zu viert läuft die Action reibungslos ab (Internet wird's wohl nicht geben).



▲ Cooool! Aus dieser Perspektive konnten wir noch nie Billardspielen...

Furfighters

DC Action-Shooter im Knuffi-Look

Schön langsam nimmt *Furfighters* (früher *Furballs*) konkrete Formen an. Um das Game angemessen zu promoten, lud Acclaim diesen Monat die europäische Fachpresse nach England zu Bizarre Creations ein, wo neben einer militärisch korrekten, der Armee entsprechend zackigen Präsentation und einem coolen Gotcha-Turnier auch schon mal persönlich Hand an den neuen Action-Shooter gelegt werden konnte.

Und es hat sich doch einiges getan, seit unserem W.I.P. in Ausgabe 04/00. Die Hintergrund-Story dürfte Stammlesern ja schon bekannt sein, für alle "Zwischendurch-ab-und-zu-manchmal-VGler" dazu nur so viel: General Viggo hat das Dorf der ach so niedlichen Furfighters überfallen und sämtliche Babies gefurnapped. Dass sich das unsere sechs Helden nicht bieten lassen, dürfte wohl jedem klar sein, und so schultern sie Bazooka und MG und machen sich auf, dem garstigen General die Leviten zu lesen. Allerdings gestaltet sich das nicht so einfach – ist ja wohl auch jedem klar, denn neben knackigen Rätseln, die in den insgesamt 24 Leveln (plus sechs Boss-Level) verteilt wurden, sind es vor allem die Schergen Viggo's, die euch ganz schön ins Schwitzen bringen werden. *Furfighters* ist nämlich, das konnten wir bei unserem Probespiel schon feststellen, ein recht harter Brocken – vielleicht sollte man bei Bizarre Creations noch etwas am Schwierigkeitsgrad feilen. Jedenfalls ist es eure Aufgabe, in jedem Level neben dem Ausgang auch noch eine vorgegebene Anzahl an Fur-Babies zu finden und zu befreien. Hier kommt vor allem das Wechseln zwischen den Charakteren zum tragen: Ein Hunde-Baby kann z.B. nur von Roofus befreit werden, kommt ihr mit Chang, dem Waschbär angehoppelt, schüttelt das kleine Balg süß aber bestimmt seinen Kopf und verweigert die Befreiung. Auch um die einzelnen Level zu bewältigen, ist Rollentauschen unerlässlich. So klettert Juliette, die Katze, dank ihrer Krallen steile Wände empor, oder Bungalow, das Känguru macht weite Sätze über bodenlose Abgründe. Die Grafik gibt sich in einem außerordentlich niedlichen Cartoon-Stil, der die gebotene Nonstop-Action eher witzig und makaber denn grausam erscheinen lässt (auch wenn die Gegner herzallerliebst und theatralisch animiert vor die Hunde gehen). Über Detailreichtum, seien es nun Schneeflocken in der winterlichen Stadt, kleine animierte Hintergrundeffekte oder die smoothen Animationen der Protagonisten, kann man wahrlich nicht meckern – sogar die Einschusslöcher der verschiedenen Waffen bleiben permanent an der Wand. Damit's auch mit Freunden nicht langweilig wird, hat Bizarre Creations neben dem Hauptspiel noch einen Multiplayer-Mode (Deathmatch, Team, etc.) implementiert, der erfreulich flüssig abläuft und mit verwinkelten Stages aufwartet. Wenn, wie bereits erwähnt, noch am Schwierigkeitsgrad gefeilt wird, können wir uns auf ein sehr witziges Knuddel-Spektakel freuen.

Furfighters

DC

- Genre: **Third-Person-Shooter**
- Hersteller: **Bizarre Creations**
- Entwickler: **Acclaim**

Juni 2000

- Erster Eindruck
  Zu schwer, aber ansonsten ziemlich cool!



▲ In der Arktis-Welt muss unser magnetischer Held eine glitschige Rutschpartie überstehen.



▲ An diese Schwebegleiter gelangt ihr, wenn ihr davor das jeweils entgegengesetzte Magnetfeld (rosa oder blau) aufbaut.



▲ Ooops – seltsame Tiere, verrückte Stages und abgefahrene Ideen erwarten euch in *Super Magnetic Neo* – könnte ein Kracher werden!



▲ Habt ihr in einer Stage alle zentralen Items aufgesammelt, warten abgefahrene Bonus-Stages auf euch.

Super Magnetic Neo

DC Habt ihr in der Schule in Physik aufgepasst? Hier könntet ihr es brauchen !

Als wir die ersten Stages mit dem niedlichen Magnet-Charakter durchlaufen haben, war die Verwunderung groß: *Crash Bandicoot* auf Dreamcast? Doch kurz darauf zeigt Genki (*Tokyo Highway Challenge*), dass sie durchaus in der Lage sind, dem Jump'n-Run-Genre neue Impulse zu geben.

Zunächst einmal sieht alles jedoch ziemlich bekannt aus. Ihr rennt in bester 3D-Manier in einer Grafik-Engine, die eine dreiste Kopie des Beutelratten-Epos von Naughty Dog sein könnte, ins Blaue hinein und wundert euch über seltsam blaue und pinkfarbene Apparaturen und Kreisel, die neben lustigen Tieren in der Landschaft heumstehen. Der Clou: Mit eurem Kopf könnt ihr die beiden Pole eines Magneten simulieren und euch so die Stages entlanghangeln. Ein pinkfarbenes Quadrat am Boden benutzt ihr als Trampolin, in dem ihr die Abstoßungskräfte mit eurem Magnetfeld aktiviert, einen im Kreis fahrenden blauen Magneten verwendet ihr als Lift, in dem ihr euch wiederum mit Pink-Power und Anziehungskräften dran heftet. Dazu gibt's noch Magnet-Wippen, Pendel etc. Sogar Gegner könnt ihr euch zunutze machen, indem ihr sie mit dem richtigen Feld polarisiert und danach gegen Hindernisse wie eine Mauer werft. Ihr könnt euch jetzt wahrscheinlich schon ausmalen, zu welch haarsträubenden Konstruktionen das im Laufe des Spiels führt: Von einem Kreisel im richtigen Moment auf ein darunter liegendes Pendel fallen lassen, das mit der richtigen Magnet-Kraft angedockt werden muss, jetzt über einen Abgrund usw. Manchmal müsst ihr auch sprinten und das mit euren Jump'n-Run-Künsten kombinieren. In jedem der über 20 Level in den verschiedenen Welten lassen sich u.a. eine Reihe von schwarzweißen Münzen einsammeln, die euch – einmal vollständig archiviert – Zugang zu diversen Bonus-Leveln gestatten, in denen ihr euren Lebensvorrat wieder auffrischen dürft. Auch mit Gags wie einer Rutschpartie à la *Donkey Kong 64* (diesmal auf Eis) geizten die Designer nicht. Einziges Problem: Der Schwierigkeitsgrad in der japanischen Version *Super Magnetic Niu Niu* verhielt sich bisweilen ziemlich widerspenstig. Urplötzlich tauchten hakelige Stellen auf, die nur mit viel Glück und zig Lebensverlusten zu meistern waren – daran will Crave nun bis zum Release noch feilen. Auch das ein oder andere Bonus-Item soll noch dazukommen. Sollten spätere Stages in Sachen Anforderung genauso spannend und abwechslungsreich werden wie die in unserer Preview-Version enthaltenen, steht uns ein echtes DC-Jump'n-Run-Highlight ins Haus. RK

> **„Wir waren jedenfalls begeistert von der grandiosen Magnetkräfte-Spielidee, die in der Tat innovativ und einzigartig ist."**

Super Magnetic Neo

DC

- Genre: **3D-Jump and Run**
- Hersteller: **Crave**
- Entwickler: **Genki**

Juli 2000



- Erster Eindruck

Witzige neue Spielidee – hat Hit-Potential!





▲ Jede Schweinefraktion hat selbstverständlich ihre eigenen Uniformen, die entfernt an die Originale aus Frankreich, Großbritannien, Japan etc. erinnern.

▲ Immer wieder gern gesehen: Snipern ist halt immer noch die eleganteste Methode, sich seiner Gegner zu entledigen.



▲ Voll die Granate, Mann! Um den Oberst müssen wir uns wohl nicht mehr kümmern...



▲ Betreten verboten: Haltet euch besser von der gesperrten Zone fern.



▲ Ja was liegt denn da so rum? Weiß nicht – tritt halt mal drauf und schau, was passiert...



▲ Auch auf Unterstützung aus der Luft müsst ihr nicht verzichten.

SELECT TEAM

▲ Je nach Nation hören die Schweine natürlich auch auf "typische" Namen wie Eberhard von Schwartenhorst oder Arthur Swiney und verhalten sich auch ziemlich landestypisch.

Frontschweine

„Schweine, wollt ihr ewig leben?"

PS Sauerei! Im Schweinestall herrscht Krieg! Welches Schweinderl hätten's denn gerne?

Wir Menschen scheinen ja wirklich einen schlechten Einfluss auszuüben – vor allem auf das Tierreich. Angesteckt vom kriegslüsternen Treiben in den Krisengebieten dieser Erde greifen in letzter Zeit immer mehr ansonsten friedfertige Tierchen zum durchschlagskräftigen Waffenarsenal, um es den Menschen gleich zu tun.

Nachdem sich schon die kleinen Würmer mit heiligen Granaten, zentnerschweren Betoneseln und keifenden Omas die Hölle heiß machten und sich in bälde auch putzige Kätzchen, Pinguine und Kängurus die blauen Bohnen um die Ohren fetzen, macht nun auch die Schweinefront mobil. Sechs Schweineweltmächte sind es diesmal, die sich aus unerfindlichen Gründen nicht mehr so gut riechen können und versuchen, sich gegenseitig in saftige Koteletts zu verarbeiten. Dass dieser Krieg im Tierreich ebenso wie *Worms* oder *Furfighters* nicht ganz ernst zu nehmen ist und eher die Lachmuskeln des Spielers reizt, denn Aggressionen hervorruft, wird bei dieser Thematik nicht verwundern. In insgesamt 25 Missionen gilt es, eine der Schweinemächte zum Sieg zu führen, was sich gar nicht so einfach gestaltet. Denn nicht nur ihr, sondern auch die fünf anderen Schweinebanden verfügen über ein durchschlagskräftiges Waffenarsenal (Panzerfaust, Mörser, Lachgas...), mit dem sie sich vorzüglich ihrer Schwarte erwehren können. Das Spielprinzip lässt sich vermutlich am ehesten mit "*Worms* in 3D" bezeichnen: Innerhalb eines Zeitlimits von sechzig Sekunden bringt ihr eure Truppen (drei bis sechs Schweine) in Stellung, greift feindliche Kämpfer an oder versorgt angeschlagene Einheiten. Da die Schweine alle eine unterschiedliche militärische Ausbildung hinter sich haben (Ingenieur-, Medizin-, Spion- oder Rambo-Schwein etc.), ist eine ausgeklügelte taktische Vorgehensweise, um alle Vorteile der Soldaten zu nutzen, unerlässlich. Damit ihr alle Finessen des Gameplays verinnerlicht, steht euch neben dem Story-Modus und einem Multiplayer-Spiel (bis zu vier Mitspieler) auch ein Trainings-Level zur Verfügung, der euch mit den wichtigsten Controls vertraut macht. Wem die vorgefertigten Missionen zu langweilig werden, der darf sich auch im Leveleditor austoben, nach Belieben eigene Szenarien generieren und auf Memory Card speichern. Dank herrlich witziger Animationen und makabrer Kommentare der Protagonisten nimmt sich das Game trotz brutaler Thematik selbst nie so ganz ernst und parodiert gekonnt das brutale Kriegsgeschehen. Freizeit-Feldherren sollten sich diesen Titel schon mal vormerken – *Frontschweine* macht Sauspaß. CD

Frontschweine

PS

- Genre: **Strategie**
- Hersteller: **Infogrames**
- Entwickler: **Gremlin**

Juni 2000



- Erster Eindruck
Worms in 3D – genial!



▲ Die Schneeeffekte in *Sno-Cross* können noch nicht mit *Sled Storm* konkurrieren.



▲ Wenn euch der Fantasy-Kurs in Aspen nicht gefällt, könnt ihr im Track-Editor auch euren persönlichen Favoriten zusammenstellen.



▲ Ein Schadensystem soll rabiate Raser mit Handling-Defiziten bestrafen.



▲ Mit dem Editor habt ihr fix euren eigenen Kurs gebastelt.


▲ Im russischen Murmansk ist ein zugefrorener See in den Kurs integriert.



▲ Dank offizieller Lizenz werdet ihr eine Menge Yamaha-Schneefräsen finden.



▲ Tricks im heißen Kampf um die Plätze bringen zusätzliche Kohle für begehrte Tuning-Teile, die im Kampf um Top-Plätze unerlässlich sind.

Sno-Cross Championship Racing

PS Der zweite Snowmobil-Racer nimmt Kurs auf die PlayStation – Konkurrenz für *Sled Storm*?

In der VG 8/99 stellten wir euch diesen Titel von den Schweden-Tüftlern UDS (*No Fear Downhill Mountain Biking* noch unter dem Projektnamen *Snowriders*) vor. Damals hatte man jedoch das Pech, die übermächtige EA-Konkurrenz mit *Sled Storm* im Nacken zu haben.

Also dachte man sich in Schweden wohl, erst mal Gras über die Sache wachsen und EA ihren Reibach machen zu lassen. Wohl nicht ohne Grund – unsere spielbare Preview-Version wies zwar einige recht gute Ansätze auf, mit den phantastischen *Sled Storm*-Rennen im Hinterkopf (84 Prozent Spielspaß) wird man bei *Sno-Cross* aber schnell auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt. Neben den Standard-Spielmodi Time Trial, Single Race und Championship ist der herausragendste Part aber der Streckeneditor, in dem ihr euch euren Traumkurs aus 40 Einzelteilen wie Brücken, Tunnels, Kurven und Gabelungen zusammenbasteln und auf MC verewigen dürft. Seid ihr dazu zu faul, müsst ihr euch mit den acht vorgefertigten Phantasie-Strecken von Aspen, Calgary, Nagano, Kitzbühel bis zu München (cool!) zufriedengeben. In der Meisterschaft wird wie gehabt Kohle verdient, die auch gleich für bessere Tuning-Teile der lizenzierten Yamaha-Schneekatzen ausgegeben werden darf. Noch mehr Scheine winken für Tricks auf den zahlreichen Rampen (Viereck + Stick-Bewegung). Seid ihr gut genug, kämpft ihr euch so von der 500 cm³ bis zur 700 cm³-Klasse vor. Damit aber der Spaß nicht zu kurz kommt, muss noch einiges verbessert werden. Zuerst verpixeln die Texturen vor allem am Streckenrand noch zu sehr, die Schneeeffekte erreichen nicht annähernd die Klasse derer in *Sled Storm* und – am wichtigsten – das Bumpy-Ride-Fahrfeeling der störrischen Ski-Doos wurde bei EA viel besser gelöst. In *Sno-Cross* könnte man im derzeitigen Entwicklungsstadium die Fahrzeuge genauso in Speedway-Bikes, Autos o.ä. umtauschen – es fehlt einfach noch das charakteristische Fahrgefühl. Außerdem wirken die Strecken ohne jegliche Verzweigungen und Abkürzungen noch zu hausbacken und brav – wieder gibt *Sled Storm* die Pace vor: Dort hatte man das Gefühl, durch die echte Wildnis anstatt auf einem am Reißbrett entstandenen Texture-Polygon-Parcours zu brettern. Ein letzter Punkt noch: Schlechtwetter-Effekte kann man auch besser lösen, als Häuser und andere Streckenobjekte mit fürchterlichen Fade-Ins und Pop-Ups aus nächster Nähe zu versehen. Immerhin wird derzeit noch an einem vernünftigen Schadensmodell gebastelt. Soweit also der derzeitige Stand bei *Sno-Cross* – wenn man sich in Schweden noch mächtig ins Zeug legt, kann aber durchaus noch was Ordentliches draus werden. Wahrscheinlich wird man auch hoffen, dass auf der E3 nicht *Sled Storm 2* bzw. *2000* ankündigt wird – aber EA hält ja bekanntlich wenig bis gar nichts von Sequels, wie von der Sports-Abteilung hinlänglich bekannt... RK

Sno-Cross Championship Racing

PS

- Genre: **Snowmobil-Rennspiel**
- Hersteller: **Crave**
- Entwickler: **UDS**

Q2 2000

- Erster Eindruck
Sled Storm ist noch deutlich überlegen!



▲ Zwei Cop-Karren, und dazu noch zwei ganze? Nicht gerade ein typischer Platz für einen Blues-Brother.



▲ Ein echter Blues! Cool bis an den Hutrand, selbst wenn das Wasser bis zum Hals steht.



▲ Als erstes müsst ihr aus dem Gefängnis ausbrechen. Seid auf der Hut.



▲ *Blues Brothers 2000* ist ein reinrassiges Plattformspiel. Schaut doch selbst.



▲ Keine Frage, er ist größer als Elwood. Aber, hat er auch den Blues?



▲ Tanz den Skeleton-Blues. Nicht nur, dass der Kerl cooler ist, er trägt sogar eine Sonnenbrille! Immerhin hat er keinen Hut auf.

Blues Brothers 2000

„Sie sind im Auftrag des Herrn unterwegs!“

N64 Die Mission ist heilig: Bringt die Band wieder zusammen.

Ein Videospiel basierend auf dem Kultfilm "Blues Brothers"? Gewagt genug! Noch mutiger ist es, sich nicht am genialen Original aus dem Jahre 1980, sondern an der eher verunglückten und nur mäßig erfolgreichen Fortsetzung "Blues Brothers 2000" zu orientieren. Nicht nur, dass ihr hier zugunsten Johnny Goodmans auf den leider viel zu früh verstorbenen John Belushi verzichten müsst, auch in musikalischer Hinsicht konnte dieses Sequel wahre Fans nicht annähernd überzeugen.

Doch überraschenderweise scheint es ganz so, als ob das Entwickler-Team Player 1 seine Aufgabe ernst nimmt und trotz der bereits erwähnten Widrigkeiten auf dem besten Weg ist, einen Hit ganz im Sinne des coolsten Geschwisterpaars der Filmgeschichte zu produzieren. Dies überrascht umso mehr, als dass selbst aus guten Vorlagen oft genug nur bestenfalls durchschnittliche Games produziert werden. Um was geht es in *Blues Brothers 2000* überhaupt? Nun, am treffendsten könnte man das Game als ein Art "Musik-Jump'n Run" mit Adventure-Einschlag bezeichnen. Was zum Teufel das sein soll? *Blues Brothers 2000* ist ein ausgesprochen witziges Plattformgame mit kultiger 3D-Darstellung. Durch den Cartoon-artigen Look entzieht man sich dem direkten Vergleich mit den Original-Protagonisten und hat zusätzlich die Möglichkeit, phantastische Ideen zu implementieren, die nichts mit dem Film zu tun haben. Die Figuren sehen dennoch typisch und saucool aus, allen voran Elwood Blues, dessen Rolle ihr übernehmt. Sehr gut gelungen ist auch die Sounduntermalung, insbesondere da das N64 nicht gerade für seine Soundqualitäten bekannt ist. Leider muss die coole Mucke jedoch ohne Sprachausgabe auskommen, was aber nicht unbedingt nachteilig auffällt. Erwartungsgemäß ist eure Aufgabe ebenso einfach umschrieben wie schwer zu bewältigen: Bringt die Band wieder zusammen! Während es im ersten Teil noch gereicht hat, die abtrünnig gewordenen Bandmitglieder zu überreden, müsst ihr in *Blues Brothers 2000* erst mal aus dem Gefängnis ausbrechen. Habt ihr diese erste Hürde hinter euch gebracht, geht es ans nächste Problem: Treibt erst Mal das nötige Kleingeld auf! Um euch wenigstens halbwegs zur Wehr zu setzen, könnt ihr eine Stampfattacke ausführen und mit eurem Hut um euch werfen. Insgesamt führt euch diese Jagd durch vier gänzlich verschiedene Welten, die wiederum in 25 Level unterteilt sind. Bereits jetzt kann das Game neben dem interessanten Leveldesign insbesondere durch die witzig animierten Charaktere und den vielen zu entdeckenden Secrets überzeugen. Einzig die noch nicht perfekt arbeitende Kamera könnte ebenso wie die manchmal etwas frustige Steuerung noch ein wenig Feintuning vertragen. Als besonderen Gag könnt ihr im 2-Player-Modus eure Tanzfähigkeiten gegen andere Spielfiguren unter Beweis stellen. Doch euer größtes Kapital ist und bleibt die Musik: Ständig neu erlernte Tanz- und Musiknummern bringen euch auf eurer Mission weiter. AB

Blues Brothers 2000

N64

- Genre: **Jump'n Run**
- Hersteller: **Titus**
- Entwickler: **Player 1**

Mitte 2000

- Erster Eindruck
Ein witziger Genre-Mix mit neuen Ideen.



▲ In den z.T. quälend langen Zwischensequenzen, die ihr nicht beschleunigen könnt (Schnell-Leser schlafen fast ein), wird die Story weitererzählt.

▶ Rechts unten wird immer die Zahl der zu erwartenden Feinde eingeblendet – gut, um seine Strategie zu planen.



▲ Findet ihr in den Labyrinthen ein Zauberbuch, lernt ihr einen neuen Spell.



▲ Ob Wald, Wiese oder Burg – *DV* gibt sich erfreulich abwechslungsreich.



Dragon Valor

PS Sidescrolling Beat'em Up mit leichtem RPG-Einschlag – die Mischung macht's halt aus.

Kennt noch jemand von euch Namcos Arcade-Game *Dragon Buster*? Hat es euch gefallen? Wer beide Fragen mit einem eindeutigen "Ja!" beantworten kann und eigentlich jeder, der auf Fantasy-angehauchte *Final Fight*-Clones steht, darf sich freuen. Denn *Dragon Valor* zielt in die gleiche Schiene und scheint so einiges auf dem Kasten zu haben.

Schon das Intro, das herrlich modellierte und animierte Drachen durch die Lüfte schwebend, in einem Blitz-Gewitter auf den Zinnen einer alten Burg stehend und im Kampf mit Drachentötern zeigt, ließ uns glatt einen eisigen Schauer über den Rücken laufen – die satte Musik-Untermalung mit leicht metalligen Riffs tat wohl ihr Übriges dazu. Die Story beginnt eben mit so einem Kampf zwischen Drachentöter und Drachen. Dass bei so einer gewaltigen Auseinandersetzung neben der halben Stadt und dem Drachentöter auch andere Menschen kaputt gehen, ist da wohl unvermeidlich, doch als auch Clovi's Schwester durch den Höllenatem der Bestie geröstet wird, reicht es ihm: Er schnallt sich Schild und Breitschwert um und macht sich auf, diesen Drachen, wenn es sein muss bis ans Ende der Welt zu verfolgen, um Rache zu üben. Soweit zum Intro, der weitere Story-Verlauf wird dann zwischen den einzelnen Leveln durch eher langweilige und langatmige Cut-Scenes weitererzählt. Das Spiel selbst läuft dann eigentlich wie ein simples Hack-and-Slay-Game ab: Im Stile des Spiels mit der güldenen Axt kämpft ihr euch schwertschwingend durch die Level und tretet gegen Ritter, Bogenschützen und vielerlei Fantasy-Gestalten an. Durch die Einführung der dritten Dimension lauft ihr jedoch nicht nur stur von links nach rechts, sondern oft auch durch ein richtiges Labyrinth mit verwinkelten Gängen. Die virtuelle Kamera setzt das Geschehen dabei mit tollen Schwenks stets ins rechte Licht. Damit das Ganze aber nicht schon nach wenigen Minuten langweilig wird, verfügt euer Held nicht nur über verschiedene Angriffsvarianten (Button-Combos), sondern wird im Laufe der Zeit RPG-gerecht immer stärker, lernt neue Zaubersprüche und findet zahlreiche nützliche Items. Auch einige Jump'n-Run- bzw. (Schalter) Rätsel-Einlagen lockern den harten Krieger-Alltag auf. Ebenfalls ein genialer Einfall, um das Spiel interessant zu halten, ist das schon aus anderen Games wie z.B. *Phantasy Star III: Generations of Doom* (Genesis) bekannte Generations-System. Je nachdem, wie ihr euch durch die einzelnen Kapitel von *Dragon Valor* schlagt (für welchen der verschiedenen Wege ihr euch entscheidet), lernt ihr eine Frau kennen, die ihr nach Abschluss des Kapitels auch heiraten werdet. Der Sprößling dieser Liaison verfügt dann über die Fähigkeiten beider Elternteile (z.B. die Kampfkraft des Vaters und die Magie der Mutter) und kämpft anstelle des Vaters weiter. Wenn bis zum Release alles so wird, wie es uns die vorliegende Preview-Fassung verspricht, können sich Hack-and-Slay-Fans auf ein wahres Fest freuen. CD

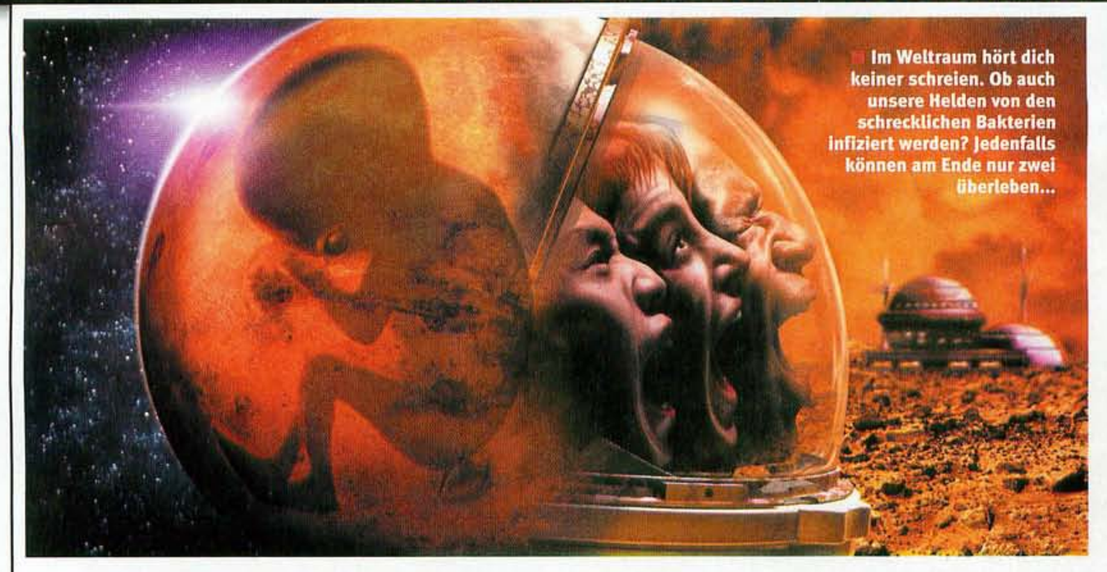
Dragon Valor

PS

- Genre: **Hack'n-Slay**
- Hersteller: **Sony**
- Entwickler: **Namco**

Q2 2000

- Erster Eindruck
Easy Handling – Riesengaudi



Im Weltraum hört dich keiner schreien. Ob auch unsere Helden von den schrecklichen Bakterien infiziert werden? Jedenfalls können am Ende nur zwei überleben...



▲ Gleich zu Beginn findet ihr schon die erste Leiche. Was ist hier passiert?



▲ Merkwürdige Dinge gehen hier vor sich. Plötzlich bleibt eure Uhr stehen.



▲ Praktisch, praktisch: Sobald ihr neben einem Gegenstand steht, den ihr untersuchen könnt, leuchtet rechts oben ein Lupen-Symbol auf.



▲ Bevor ihr die Basis betreten dürft, müsst ihr durch diese Dekontaminationskammer. Leider kann vorerst nur ein Charakter durch, bei den anderen ist die Tür verschlossen.

Martian Gothic: Unification

PS Resi meets Alien – und das Ganze gewürzt mit einer Prise Event Horizon

Was von Wissenschaftlern schon lange vermutet wurde, wird uns nun bestätigt: Es gibt Leben auf dem Mars. Bei der Untersuchung eines vom Mars stammenden Meteoriten finden die Forscher erste Anzeichen von Organismen. Zwar handelt es sich hierbei nur um mikroskopisch kleine Bakterien, doch rechtfertigt dies allemal eine Forschungsreise auf den roten Planeten.

So wird also im Jahre 2009 die erste bemannte Raumfähre zu unserem Nachbarplaneten geschickt und kurz darauf eine Basis errichtet. Lange Zeit läuft alles reibungslos ab, doch am 8. August 2018 scheint etwas Seltsames passiert zu sein, denn an diesem Tag erreicht der letzte Funkspruch die Zentrale auf der Erde. Danach: Stille! Am 17. Juni 2019 erreicht das Rettungsteam die Raumstation und dockt an der Vita Base an. Dem letzten Funkspruch der Basis-Crew "stay alone, stay alive" folgend, trennen sich die drei Team-Mitglieder und betreten die Basis durch drei verschiedene Dekompressionsschleusen – was mag hier vor sich gehen, welches Schicksal wird die drei erwarten? Was sich den dreien bietet, ist ein Bild der Zerstörung: verbarrikadierte Sicherheits-Schotts, zerstörte Einrichtung und blutverschmierte und grausam entstellte Leichen überall. Irgendetwas Unheimliches schleicht durch die verlassenen Gänge der Basis und wartet nur auf ein weiteres Opfer – wer Filme wie Alien oder Event Horizon kennt, weiß, welche beklemmende Atmosphäre sich dem Spieler bietet. Die Mischung aus Science-Fiction und Horror-Elementen weiß durchwegs zu gefallen und fesselt schon nach wenigen Minuten. Das Gameplay hingegen gibt sich mehr oder weniger bekannt (ihr schleicht durch unheimliche Render-Kulissen und löst diverse Rätsel), auch wenn ihr hier in die Rolle von drei Charakteren, jeder mit seinen eigenen Vor- und Nachteilen, schlüpft, zwischen denen ihr immer wieder wechseln müsst. Da die drei allerdings schon zu Beginn voneinander getrennt sind und sich auch im weiteren Spielverlauf nie treffen (dürfen), spielt das "Rohrpost-System" eine wichtige Rolle: Um Items untereinander auszutauschen, schießt ihr diese einfach durch die Röhren – man sollte halt nur immer wissen, wohin sie führen.

„Die Mixtur aus Horror und Sci-Fi kann absolut überzeugen!“

Die Render-Kulissen wurden z.T. sehr detailliert gestaltet und vermitteln ein gutes Feeling, wenn auch einige Kameraeinstellungen sehr verwirrend gestaltet wurden und manche Durchgänge nicht erkennbar sind. Vielleicht sollte hier noch einiges überarbeitet werden. Auch die Clipping-geplagten Polygon-Charaktere sowie die etwas ungenaue Steuerung bedürfen noch an Feintuning, sollte dies aber alles bereinigt werden, steht uns mit *Martian Gothic* ein klarer Hit-Kandidat ins Haus. CD

Martian Gothic: Unification

PS

- Genre: **Survival Horror**
- Hersteller: **Take 2 Interactive**
- Entwickler: **Creative Reality**



Q3 2000

■ Erster Eindruck
Für Sci-Fi-Fans ein Leckerbissen

Classic – Shoot'em Ups



Lasst die stereotype Welt der heutigen 3D-Games einmal links liegen und schwelgt mit uns in den Erinnerungen an die wahren Highlights und Mitbegründer des Arcade- und Videospiel-Booms – die klassischen 2D-Ballerspiele. Es mag zwar trendy sein, *Pong* als den Urvater der Spiele anzubeten – die wahren Herrscher der Spielhallen waren jedoch die Nachfahren von Taito's *Space Invaders*!



Wo noch pures Gameplay statt pompösem Grafik-Blendwerk zählt!

Das waren noch Zeiten, als die Phalanx von Aliens schnellen Schrittes auf die vier Bunker zumarschierte, zwischen denen ihr euer mickriges Schiff eindimensional hin- und herbewegen konntet. Waren die Biester unten angelangt, hieß es Game Over.

Namco knüpfte mit *Galaxian* und *Galaga* (ihr erinnert euch an die *Ridge Racer*-Ladespielchen?) unmittelbar an diesen Klassiker an und erfand den Capture-Strahl, mit dem man eines seiner Schiffe entführen lassen und nach geschicktem Freischießen fortan mit doppelter Feuerkraft agieren konnte. Das Prinzip des Baukastens nutzte auch *Gorf* (u.a. für CBS ColecoVision erhältlich), bei dem ihr den Alien-Wellen mit einem Super-Schiff aus bis zu drei Einzelteilen trotzen konntet. Der Hit *Phoenix* beließ es dagegen bei einem Schiff, schickte euch dafür aber durch mehrere unterschiedliche Stages und präsentierte einen der ersten Endgegner, den man mit trickreichem Beschuss solange beharken musste, bis ein Weg in sein Innerstes freigelegt war, um den Kern mit einem Treffer zu zerstören. Beim auf Vektorgrafik basierenden *Asteroids* von Atari verließen die weißschwarzen Asteroiden zum ersten Mal den Screen in alle Richtungen, und auch ihr konntet euch mit dem Schub frei bewegen. Echtes Scrolling machten jedoch *Defender* und *Scramble* erst berühmt. Dort mussten zum ersten Mal Geiseln befreit und transportiert (*Defender*) sowie Bomben geworfen und Labyrinthe durchflogen werden (*Scramble*). Überhaupt schien dem Erfindungsreichtum der Entwickler in der Pionierzeit der Shoot'em Ups keine Grenzen gesetzt: Jedes Spiel überraschte mit neuen Features oder einem unverbrauchten Konzept wie z.B. bei *Zaxxon*, das dem Spieler bereits 1982 (!) in einer isometrischen Perspektive den ersten Anflug von 3D präsentierte (wer von euch ist noch nicht an der ersten Mauer zerschellt?). Dieses geniale Konzept wurde erst von Sammy mit *Viewpoint* auf dem Neo Geo wiederbelebt – das N64 Revival *Viewpoint 2064*, das wir auf der Tokyo Game Show vor einem Jahr schon gespielt haben, scheint jetzt übrigens endgültig gecancelt zu sein, schnüff. Oder *Gyruss*, in dem man kreisförmig um ein schwarzes Loch herumflog, aus dem die wildesten Formationen von Aliens nach außen drangen. Aber nicht nur die Arcades schrieben Ballerspiel-Geschichte – auch auf dem Volks-Computer Commodore 64 (C64) debütierten absolute Highlights wie *Uridium* (man überflog und beschoss aus verschiedenen Metallen bestehende Raumkreuzer), *Terra Cresta* (Vertikal-Scroller) oder *Katakis* (Horizontal-Scroller). Mit der absolut Überhand nehmenden Raubkopiererei mussten sich die Shooter einen neuen Heimatplaneten suchen und wurden lange Zeit nicht fündig – erst mit der PC-Engine schien die passende Hardware Ende der 80er Jahre von NEC das *Licht der Welt* zu erblicken und jeder, der sich Freak nannte, musste sich so ein Ding mit der Konvertierung von *R-Type* aus Japan besorgen. Schade übrigens, dass die Maschine es nie offiziell nach Deutschland geschafft hat.

Shoot'em-Up – das ungeliebte Kind

Apropos offiziell: Während in Japan zwar noch immer tröpfchenweise Shoot'em Ups auch für aktuelle Konsolen erscheinen (zuletzt *Bangaioh*, *Giga Wing* und *Gunbird 2* für Dreamcast), schaffen es nur in den seltensten Fällen selbst die besten Vertreter noch in PAL-Gefilde.

Classic Shooter


Hellfire

Tempest


Lords of Thunder


Darius

Flying Shark


Gleylancer


Radiant Silvergun

Feuer frei auf der PlayStation!

Unter den Tausenden von PlayStation-Spielen fristen die 2D-Shooter eher ein Mauerblümchen-Dasein. Trotzdem gibt es einige wahre Hits, die es nicht als PAL-Version geschafft haben. Solltet ihr keine umgebaute PlayStation besitzen, ist wenigstens R-Tyoe Delta ein Muss – danach werdet ihr garantiert vom Shooter-Virus angesteckt!

Einhänder
Hersteller: **Squaresoft**
erhältlich: **nur als Import**
Quote: **phantastisches Boss-Design, innovatives Waffen-Handling und kultige deutsche Sprachausgabe**



R-Type Delta
Hersteller: **Iren**
erhältlich: **offiziell**
Quote: **Jedes Polygon im Hintergrund so gut wie die Pixel im ersten *R-Type* – ein absoluter Pflichtkauf**



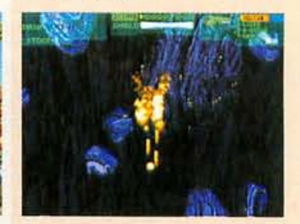
Thunderforce V Perfect System
Hersteller: **Technosoft**
erhältlich: **nur als Import**
Quote: **ein pushender Soundtrack, der einen fast um den Verstand bringt – exzellente Saturn-Konvertierung**



In the Hunt
Hersteller: **Xing/Irem**
erhältlich: **nur als Import**
Quote: **stellenweise zwar mit extremen Slowdowns, aber in einzigartiger Unterwasser-Atmosphäre**



Philosoma
Hersteller: **Sony**
erhältlich: **offiziell**
Quote: **kombiniert alle Spielarten des 2D-Shoot'em-Up mit hübschem Next-Gen-Look**





Saturn –
Heimatplanet des Neuzeit-Shoot'em-Ups

Sega's leidgeplagte 32-Bit-Maschine mag der PlayStation in vielen Belangen wie auch letztendlich im Erfolg unterlegen gewesen sein – in puncto Bitmap-Grafik machte ihr keiner was vor. So gilt der Saturn heute als Geheimtipp für Shoot'em-Up-Fans, da viele Perlen des Genres – u.a. das unserer Meinung nach beste Shoot'em Up überhaupt – nur für dieses System erhältlich sind.



Titel: **Radiant Silvergun**
Hersteller: **Treasure**
erhältlich: **nur als Import**
Quote: **Best of the Best systemübergreifend – wird mit jedem Versuch interessanter, weil mit besseren Waffen ausgestattet**



Titel: **Thunderforce V**
Hersteller: **Tecnosoft**
erhältlich: **nur als Import**
Quote: **bringt das Flair der Mega-Drive-Saga auch mit 3D-Touch voll rüber – bietet einige der pompösesten Bosse**



Titel: **Layer Section 2 aka Raystorm**
Hersteller: **Taito**
erhältlich: **auf SAT nur als Import**
Quote: **Nachfolger von Rayforce – bietet ebenfalls exzellenten Shooter-Spaß im modernen 3D-Look**



Titel: **Soukyugerentai aka Terra Diver**
Hersteller: **Raizing**
erhältlich: **nur als Import**
Quote: **besser als die PS-Version und unglaublich schwer – für echte Profis**



Titel: **Thunderforce Gold Pack 1 & 2**
Hersteller: **Tecnosoft**
erhältlich: **nur als Import**
Quote: **genießt das klassische Thunderforce Quartett, ohne extra ein Mega Drive kaufen zu müssen**



Werft einfach selbst einen Blick in unsere Bestenliste für PlayStation und Saturn: Nur zwei der zehn aufgeführten Titel sind hierzulande überhaupt erhältlich. Warum? "Das ist doch ein Ballerspiel, das verkauft sich nicht mehr", so die einhellige Meinung der meisten Product Manager. Scheinbar muss heute jedes Spiel in ein gewisses Raster – bevorzugt vom Typ "Polygon-Figur läuft durch 3D-Welt mit miserabler Kameraführung und schlägt, redet oder schießt auf andere Polygon-Figuren ein" passen, sonst wird es von der Spielergemeinde gnadenlos abgelehnt. Bestes Beispiel ist da das 3D-Knuddel-Jump'n'Run-N64, auf dem nicht ein einziges klassisches Ballerspiel (Ausnahmen: *Asteroids Hyper 64* und das in



R-Type Leo



Galaga



Nemesis



Truxton 2



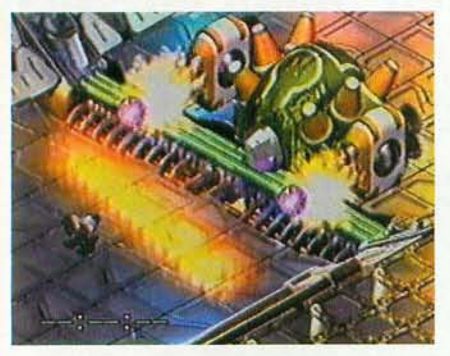
Bosconian

Auf dem Neo-Geo wird nicht nur geprügelt

Obwohl das Neo Geo seinen Ruhm fast ausschließlich durch die bekannten Beat'em Ups nährt, tummeln sich unter seinem überschaubaren Line-Up von knapp 100 Spielen auch einige der besten Vertreter des Genres: Wer Pulstar und Viewpoint (Umsetzung für Mega Drive und PlayStation) nicht kennt, hat wahre Meilensteine der Shooter-Kunst verpennt!



Titel: **Pulstar**
Hersteller: **Aicom**
erhältlich: **nur als Import (Modul)**
Quote: **die *R-Type*-Legende lebt weiter – jetzt ohne Force-Einheit, aber mit gerenderten Gegnern – vielleicht der schönste Horizontal-Scroller überhaupt und auch heute noch ein echter Kaufgrund für das Neo Geo.**



Titel: **Viewpoint**
Hersteller: **Sammy**
erhältlich: **offiziell**
Quote: **eines der schwersten und innovativsten Ballerspiele im *Zaxxon*-Look: Schafft jemand den Totenkopf-Boss? Links seht ihr die metallisch colorierte PlayStation-Version.**



Titel: **Last Resort**
Hersteller: **SNK**
erhältlich: **offiziell**
Quote: **fünf Level voller *R-Type*-inspirierter Bosse und Aliens – ein Meisterwerk. Besonderheit: Der Satellit konnte in jeder Position rund um das Schiff arretiert und von da aus abgeschossen werden.**



Titel: **Blazing Star**
Hersteller: **Yumekobo/SNK**
erhältlich: **nur als Import (keine CD!)**
Quote: **der Nachfolger von Pulstar hat nicht mehr ganz dessen Klasse, ist dafür aber fast noch seltener. Schön gerenderte Gegner und Stage-Backgrounds stimmen wieder versöhnlich.**

Titel: **Prehistoric Isle 2**
Hersteller: **Yumekobo/SNK**
erhältlich: **nur als MVS-Version**
Quote: **mit Hubschraubern gegen gerenderte Dinos – leider nur für die Spielhalle. Dramatisch: Kurz vor dem jeweiligen Bosskampf müssen Flüchtlinge ("Defend People!") beschützt werden.**

Japan auf 10.000 Stück limitierte *Bakuratu Mutaki Bangaioh* von den Mainstream-Hassern Treasure, die übrigens auch für das unserer Meinung nach beste Game des Genres – *Radiant Silvergun* – verantwortlich zeichnen). Fakt ist jedenfalls, dass die Shoot'em Ups vom Aussterben bedroht sind und dringend in die Liste gefährdeter Genres aufgenommen werden müssen – ach was, die Vereinten Nationen sollten sofort ein Artenschutzabkommen verabschieden, oder!

Das Who is Who im Shoot'em-Up-Business

Wie in jedem anderen Videospiel-Genre gibt es auch für die Fans der glühenden Laser gewisse Serien und Hersteller, die die Säulen des derzeit immer mehr abbröckelnden Shooter-Imperiums darstellen. Unserer Meinung nach sind das eindeutig Irem, Tecnosoft, Compile, Konami, Taito und Toaplan. Am bekanntesten mag vielleicht *R-Type* von Irem sein, das seinerzeit in den Arcades die gleichzeitig als Schutzschild und mit vielseitiger Feuerkraft ausstattbare Force-Einheit einführte. Konsolen-Umsetzungen von der PC-Engine über das Super Nintendo bis hin zur PlayStation zeugen vom Ruhm der Serie. Leider wurde Irem im Laufe ihres Daseins arg gebeutelt und war sogar schon einmal aufgelöst – ihr U-Boot-Epos *In The Hunt* wurde daraufhin quasi vom Konkurs-Verwalter Xing für die PlayStation umgesetzt. Doch – oh Wunder des Videospielgottes – man fand sich wieder und verpasste dem Klassiker in *R-Type Delta* einen trendigen 3D-Look – ohne jedoch nur einen Millimeter vom klassischen Gameplay abzuweichen. Während der Querelen wanderten jedenfalls einige der genialen Hirne zum Exoten-Hersteller SNK ab und zeichneten u.a. für die reinrassigen Clones *Last Resort* und *Pulstar* verantwortlich, in denen der Geist von *R-Type* noch heute weiterlebt. Von Compile hört man dagegen heute mit Ausnahme der belanglosen Geschicklichkeitsspielen à la *Puyo Puyo* (*Dr. Robotniks Mean Bean Machine*) rein gar nichts mehr. Dabei galten die Japaner mit ihrem *Musha Aleste* als die unangefochtenen Baller-Könige auf dem Mega Drive – dieser

Das Mega-Drive:
Zu 16-Bit-Zeiten die Top-Adresse für Shoot'em Ups

Mit seinem hervorragenden Line-Up an Shootern wurde das Mega Drive seinem Ruf als reinrassige Action-Konsole mehr als gerecht. Es dauerte sehr lange, bis der Konkurrent aus dem Nintendo-Lager diesen Vorsprung aufholen konnte. Hier fiel auch der Startschuss für die vierteilige Aleste-Serie, die heutzutage leider fast niemand mehr kennt – wie wär's mit einer 128-Bit-Version, Compile?



Titel: **Thunderforce 3**
Hersteller: **Tecnosoft**
Quote: **sechs Planeten voller abgedrehter Effekte, riesiger Bossgegner und fetzigem Sound trieben das MD zu Glanzleistungen**



Titel: **Hellfire**
Hersteller: **Toaplan/Taito**
Quote: **die Besonderheit an Hellfire: Ihr besitzt alle Waffensysteme von Anfang an und könnt sie im Laufe des Spiels ausbauen.**

Titel: **Musha Aleste**
Hersteller: **Compile**
Quote: **wenn ihr diesen Vertikal-Scroller jemals in die Hände bekommen solltet, lasst ihn nicht mehr los!**

Titel: **Gynoug**
Hersteller: **NCS**
Quote: **erstklassiges Horror-Horizontal-Shoot'em-Up mit ekligen Bossen und Bio-Mutationen**

Titel: **Elemental Master**
Hersteller: **Tecnosoft**
Quote: **teuflisch schwerer Vertikal-Scroller, in dem ihr einen Magier steuert – selten!**



Das Super-Nintendo – ein Spätzünder bei Ballerspielen

Lange Zeit hielt sich die bange Frage, ob das SNES mit seinem 3,58-MHz-getakteten Prozessor überhaupt ein anständiges Shoot'em Up ruckelfrei auf den Bildschirm zaubern konnte – vermurkste Versionen von Gradius 3, Super R-Type und Thunder Spirits (Thunderforce 3) sprachen da Bände. Doch siehe da – die Programmierer lernten dazu, und das folgende erlesene Quintett sollte jeder Genre-Fan einmal gespielt haben:

R-Type III: The Third Lightning
Hersteller: **Irem**
Quote: **Neben *R-Type-Delta* die beste Konsolenversion um die Schlacht mit dem Bydo-Alien-Imperium. Bot u.a. unglaubliche Morphing-Effekte.**



Super Aleste
Hersteller: **Compile**
Quote: **Phantastische Mode-7-Effekte machen Super Aleste zu einem harten Konkurrenten für *Musha Aleste.***



Axelay
Hersteller: **Konami**
Quote: **Mit auf dem SNES für nicht möglich gehaltenen Effekten flog man hier eine gekrümmte Planetenoberfläche entlang – ein zeitloses Meisterwerk.**



Rainbow Cotton
Hersteller: **Success**
Quote: **Zuckersüße Fantasy-Grafik begleitet hier den Reiter der kleinen Hexe auf ihrem schusskräftigen Besen.**



Darius Twin
Hersteller: **Taito**
Quote: **Für viele vielleicht nicht unter den Top 5 – wir finden, es muss allein aufgrund der fischigen Endgegner mit rein!**





bahnbrechende Vertikal-Scroller sprühte nur so vor Ideen und ließ den ungläubigen Spieler sogar glauben, die 16-Bit-Kiste verfüge im Ansatz über 3D-Effekte (Stichwort: in die Tiefe wegbrechende Bodenplatten). Es folgten noch ein nicht minder geniales *Super Aleste* auf dem SNES, mit *Robo Aleste* eine Mega-CD-Version und mit *Game Gear Aleste* eine Handheld-Umsetzung, dann wurde es ruhig um die Serie. Wir wollen jedenfalls unbedingt einen weiteren Teil, Compile! Konami's Beitrag zum Genre war das phantastische *Gradius* mit seinen bis zu vier Satelliten, die das Hauptschiff tatkräftig unterstützten. Vier Hauptteile (Nummer Drei und Vier erscheinen in Kürze in Japan als Compilation für die PlayStation2) und unzählige Spin-Offs und Sub-Teile wie *Salamander*, *Life Force* und die Verulkungen *Parodius* und *Sexy Parodius* sollten noch folgen. Auf eine Version mit 3D-Touch wie sie Taito (*G-Darius*), Tecnosoft (*Thunderforce V*) und Irem (*R-Type Delta*) vorgelegt haben, warten wir aber bis heute leider vergeblich. Auch die fischige *Darius*-Reihe von Taito (erinnert sich noch jemand an den legendären Multi-Screen-Automaten?) genießt unter Genre-Fans einen hervorragenden Ruf. Charakteristisch waren und sind hier der verzweigte Levelaufbau (ihr könnt nach jedem Boss zwischen zwei Stages wählen), die dürftige Extrawaffenausbeute und der damit verbundene harsche Schwierigkeitsgrad sowie die phänomenalen Endgegner, die allesamt aus dem Reich der Amphibien rekrutiert wurden. Das eingeblendete "Warning: A huge battleship is approaching fast!" vergisst man nie, wenn dann Monster-Fische, Riesen-Garnelen und andere Untiere das Feuer eröffnen! Nicht zu vergessen die Pixel-Zauberer von Tecnosoft, die uns mit vier bombastischen *Thunderforce*-Teilen vom Mega Drive bis zum Saturn begleitet haben – vor allem der Hardrock-Sound-Stil sucht in der Shoot'em-Up-Welt seinesgleichen. Solltet ihr mal nach Japan kommen, lohnt sich ein Stöbern nach der Special Edition von *Thunderforce V* für Saturn mit beigelegter Audio-CD, die Stücke aus allen Teilen enthält! Komplettiert wird der Reigen der Shooter-Ahnengalerie von Toaplan, die unserer Meinung nach die besten "realistischen" Ballerspiele mit Flugzeugen, Helis in *Flying Shark*, *Tiger Heli*, *Twin Cobra* zelebriert haben. Aber was heißt schon komplettiert – je länger man über die Shoot'em-Up-Welt sinniert, desto mehr Perlen kommen einem in den Sinn, die auch eine Erwähnung verdient hätten. Man denke nur an die vielen *Raiden*s von Seibu Kaihatsu (I, II, DX, Fighters, Fighters 2, Fighters Jet), die uns in guten (*Raiden Project*, PS) und schlechten Umsetzungen (*Raiden Trad*, MD, *Raiden*, Jaguar) beschert wurden. Ach, und da fällt mir gerade noch *Silpheed* für Mega-CD ein, "ein bis zum Stehkragen auffrisierter Vertikal-Scroller", um unseren alten Kollegen Jan von Schweinitz zu zitieren. Aber wir machen jetzt aus Platzmangel Schluss und hoffen, euch einen Einblick in ein faszinierendes Nischen-Genre gegeben und euer Interesse geweckt zu haben. Mögen die Shoot'em Ups niemals aussterben! RK



Best of the Rest

Titel: **Lords of Thunder**
Hersteller: **Hudson Soft**
System: **PC-Engine**
Quote: **Exoten-Shooter mit dem besten Soundtrack neben Thunderforce**

Titel: **R-Type-Leo**
Hersteller: **Irem**
System: **Arcade**
Quote: **erstes und einziges *R-Type* ohne Force, aber mit herrlichem Stage-Design**

Titel: **Truxton 2 (Tatsujin 2)**
Hersteller: **Toaplan**
System: **Arcade/Marty FM Towns**
Quote: **Vertikal-Shooter mit fetten Gegnern und zwei links und rechts angebrachten Sidekicks**

Titel: **Katakis**
Hersteller: **Factor 5**
System: **Commodore 64**
Quote: **Überzeugender Shooter aus der Glanzzeit des C64**

Titel: **Chariot (3 Wonders)**
Hersteller: **Capcom**
System: **Arcade**
Quote: **Zusammen mit einem Knobelspiel und einem Action-Jump'n'Run (*Midnight Wanderers*) auf einer Platine**

Classic Shooter



Toaplan Shooting Battle → Raiden → R-Type III → Terra Cresta → Centipede → Tiger Heli → Twin Cobra

Hier gibt's was gratis!

Die habt Ihr!



Die braucht Ihr!



Jetzt gratis testen!



Wenn Ihr bei diesem Angebot ganz schnell zuschlagt, geht Ihr kein Risiko ein. Denn das erste Heft kommt kostenlos ins Haus. Danach könnt Ihr entscheiden, ob Ihr **Play Fun Magazin** regelmäßig erhalten möchtet.

Coupon bitte ausschneiden und schicken an:
Play Fun Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Faxen an: 089-20028122 oder per E-Mail Future@csj.de



JA, ich möchte ein Gratisheft vorab testen. Wenn Ihr innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratis-Ausgabe nichts von mir hört, erhalte ich Play Fun Magazin jeden Monat per Post frei Haus - mit 10% Preisvorteil - für nur DM 5,90 statt DM 6,90 pro Heft (Jahresabo-Preis DM 70,80). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.:

PLZ, Ort:

Datum, 1. Unterschrift:

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Play Fun Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München, widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift:

CVI06

Die eindeutigen Vorteile:

- Ihr spart **Euch reich**
- Ihr verpaßt **keine Ausgabe**
- Euer Lieblings-Mag **früher als am Kiosk**
- Ihr erhaltet Play Fun Magazin **frei Haus**



Widerufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Play Fun Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München, widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

100% Test

Games auf dem Prüfstand

GETESTET: 59 GAMES

MDK 2

VG-Crew



Jan (aka Gecko)
Freute sich diesen Monat über die vielen Leser-Glückwünsche zur Geburt seines Sohnes. Nach solche Aufmerksamkeit überlegte der Typ doch glatt kurz, noch einen Nachwuchs nachzuschieben – Typen gibt´s...

SPIELT ZUR ZEIT
- spielt mit seinem GameBoy Tim
- MDK 2, DC
- Suikoden II, PS

e-mail jan.binsmaier@future-verlag.de



Ralph (aka Bronco)
Nach dem Treffen mit Peter Molyneux drehte er ein wenig ab: "Ich bin ein Gott und ihr tut, was ich sage!" murmelte er ständig. Der Prügeltyp hat eh einen an der Waffel, aber das war echt zuviel! Typen gibt´s...

SPIELT ZUR ZEIT
- Dead or Alive 2, DC
- Tekken TT, PS2
- Garou – Mark of the Wolves, NG

e-mail ralph.karels@future-verlag.de



Christian (aka ToX)
ToX hat 'ne Schwester? Steht auf alle Fälle in der Fotostory. Oder sollte ToX vielleicht selber... NEIN! Natürlich nicht! Er streitet auch alles ab: "Ich trage keine Damenkleidung! Magst meine Strapse sehen?" Typen gibt´s...

SPIELT ZUR ZEIT
- Suikoden II, PS
- Martian Gothic: Unification, PS
- Resident Evil Code: Veronica, DC

e-mail christian.daxer@future-verlag.de



Axel (aka Äxl)
Ein echter Vollblut-Profi! Wurde diesen Monat dabei ertappt, wie er einen Cheat von der letzten Ausgabe diesen Monat wieder verwenden wollte! "Tipps-Recycling" nennt er es, Faulheit wir. Typen gibt´s...

SPIELT ZUR ZEIT
- Resident Evil Code: Veronica, DC
- MDK 2, DC
- NHL 2K, DC

e-mail axel.boumalit@future-verlag.de



Sönke (aka Sanka)
Zu Sanka wollen wir diesen Monat nicht viel sagen – ein Blick auf unser Edi-Foto spricht Bände! Der Typ war auf der Messe japanischer ausgestattet, als alle Japaner um ihn rum – Wichtigtuer! Typen gibt´s...

SPIELT ZUR ZEIT
- Marvel vs. Capcom 2, DC
- Kirby 64, N64
- Wario Land 3, GBC

e-mail soenke.siemens@future-verlag.de



VIDEO GAMES Die zehn besten Tests

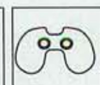
1	MDK 2	Dreamcast	91%
2	Dead or Alive 2	Dreamcast	89%
3	Suikoden II	PlayStation	87%
4	4 Wheel Thunder	Dreamcast	87%
5	Garou – Mark of the Wolves	Neo Geo	86%
6	GTA 2	Dreamcast	84%
7	Winback – Covert Operations	Nintendo 64	84%
8	Nightmare Creatures 2	PlayStation	83%
9	Everybody's Golf 2	PlayStation	80%
10	Street SkBer 2	PlayStation	79%

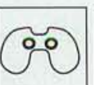
Zeichenerklärung

 VP – unterstützt DC-Vibration Pack

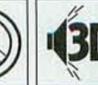
 RP – unterstützt N64-Rumble Pak

 DS – unterstützt PS-Dual Shock

 unterstützt Analogstick(s)

 unterstützt Lenkräder

 3D – unterstützt 3D-Sound

 Internet-fähiges Spiel

 GD – gibt die Anzahl der GDs an

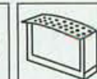
 CD – gibt die Anzahl der CDs an

 unterstützt N64-Expansion Pak

 Batterie-Save (Game Boy)

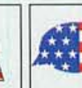
 S – speichert auf Modul

 S – speichert auf Conroller Pak

 MC – speichert auf Memory Card

 unterstützt DC-Tastatur

 unterstützt DC-VGA-Box

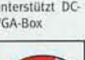
 unterstützt DC-Visual Memory

 unterstützt Multi-Tap

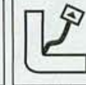
 unterstützt GB-Drucker

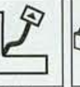
 PWD – speichert über Passwort

 deutsche Texte im Spiel

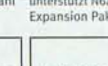
 Sprachausgabe in Deutsch

 englische Texte im Spiel

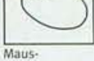
 Sprachausgabe in Englisch

 japanische Texte im Spiel

 Sprachausgabe in Japanisch

 Anzahl der Spieler

 Linkkabel- oder Infrarot-Verbindung möglich

 Maus-Unterstützung







Shortcut

- extrem Abwechslungsreiches Gameplay
- nahezu fehlerfreie Hi-Res-Grafik
- mega-kultige Charaktere
- relativ schwer und dennoch ein wenig kurz
- Charaktere bis auf Schlusslevel nicht einzeln anwählbar

MDK 2

Wie? Drei Wünsche auf einmal? Na, ob das geht?

Im Gegensatz zum fast schon legendären Vorgänger *MDK*, der seinerzeit auf der PS für Furore sorgte, hat sich Interplay für den Nachfolger einiges vorgenommen. Inwieweit die hohen Erwartungen erfüllt werden konnten, lest ihr in unserem ausführlichen Test.

Schon im Preview erwähnten wir, dass Shiny, denen ja die Lorbeeren für den genialen Vorgänger zustehen, und die somit quasi auch als Ideengeber für das Sequel gelten, mit dem brandaktuell für Segas Dreamcast erschienenen *MDK 2* nichts mehr zu tun haben. Vielmehr zeichnet das durch Rollenspiel-Perlen wie *Baldurs Gate* zu Ruhm gelangte kanadische Entwicklerteam Bioware für die Fortführung dieses an Innovationen kaum mehr zu überbietenden Shooters verantwortlich. Diese ungewöhnliche Konstellation lag natürlich nicht an einem Desinteresse seitens Shiny, sondern schlicht und einfach an der Tatsache, dass Shiny-Miteigentümer Interplay das Team um den charismatischen Dave Perry wohl lieber auf neue Projekte ansetzte und so den Genre-Neulingen Bioware eine Chance geben wollte. Nun, auch wenn man dieser Entwicklung angesichts solch brillanter Titel wie *Earthworm Jim* und dem außergewöhnlichen PC-Titel *Messiah* mit gemischten Gefühlen entgegensieht, man muss den Jungs aus dem Land des Ahornblattes gratulieren. *MDK 2* ist in jeder Hinsicht ein äußerst interessanter Titel geworden.

Es stand von Anfang an außer Frage, dass auch im Sequel die Protagonisten des Vorgängers wieder mit von der Partie sein würden. Nur dass jeder der denkbar unterschiedlichen Charaktere quasi sein ganz eigenes Game erhält, das ganz besonders auf die jeweiligen Vor- und Nachteile und die individuellen Eigenschaften zugeschnitten ist, war nicht klar.

So unterteilt sich das Game im Prinzip in drei nicht separat anwählbare Abschnitte, die alle in Folge absolviert werden müssen. Dies ergibt sich durch die traurige Tatsache, dass ein Crewmitglied nach dem anderen von den fiesen Aliens gefangen genommen und entsprechend ein neuer Charakter zur Rettung losgeschickt wird.

Jeder neue Charakter und somit Spielabschnitt wird durch ein simples, aber grafisch doch sehr anspruchsvolles Mini-Game eingeleitet. Gerade diesen Mini-Games sieht man sehr deutlich ihre klassische Herkunft an (siehe Kasten). Insgesamt erwarten jeden der Charaktere drei gänzlich unterschiedliche Level, die allesamt jeweils mit einem äußerst gewieften Endgegner aufwarten. Die eigentlich eher nebensächliche Story knüpft übrigens direkt an den ersten Teil an, in dem die bösen "Stream Riders" besiegt worden waren. Doch wie zu erwarten, geben sich diese nicht so leicht geschlagen und kehren natürlich zu einem zweiten Versuch auf die Erde zurück. Klarer Fall, dass unsere Helden hier eingreifen müssen. Insgesamt führt euch die wilde Action-Hatz so quer durch das Universum.


▲ Toaster, Brot, Taschentuch... Wie zum Teufel soll man damit die verdammten Aliens rösten?


▲ Ob in den Zwischensequenzen oder im Game – an schwarzem Humor wurde nicht gespart.


▲ Die in Echtzeit berechneten Explosionen sind eine wahre Augenweide.

➔



Super!

„Actionreiche Abwechslung auf höchstem Niveau"

Axel's Meinung:

■ Keine Frage, mit *MDK 2* ist BioWare ein würdiger Nachfolger zum erfolgreichen Vorgänger gelungen. Nicht nur, dass die leistungsfähigere Hardware des DC sehr gut ausgenutzt wird, auch das immer wieder faszinierende Spielprinzip fesselt. Einzig die manchmal schon sehr schwer zu erratenden Puzzles (nicht nur bei Dr. Hawkins) sorgten leider ab und zu für etwas Frust. Wer jedoch den eisernen Willen hat, sich durchzubeißen, wird mit *MDK 2* seine Freude haben. Leider ist nach dem ersten Durchspielen ein wenig die Luft raus.



▲ Diese Doppelgänger-Extrawaffe gehört zu den Highlights des Games. Lenkt mit ihr die Gegner ab und bringt euren Sniper-Helm in Stellung.



▲ Mit diesem Riesenkerl werdet ihr ihm Laufe des Games noch öfter zu tun bekommen.



▲ Ohne den durchdachten Einsatz seines Fallschirms hat Kurt keine Chance.



▲ Fühlt euch nicht zu sicher. Auch aus der Distanz können euch die Gegner gehörig auf die Nerven gehen. Gut, dass die Fernsicht passt.



▲ Vergesst Lassie! Dank Chappi ist Max eine wahre Killer-Maschine. Der Köter hat mehr Waffen bei sich, als er überhaupt einsetzen kann.

Jedem Kopf sein Game

Als ersten erwischt es den armen Kurt, der vielen unter euch bereits als Haupt-Protagonist des ersten Teils bekannt sein dürfte. Seine Aufgabe besteht eigentlich nur darin, ein außerirdisches Gefährt näher zu kontrollieren. Da dieses jedoch vor fiesen Aliens regelrecht strotzt, trifft es sich gut, dass sein von Dr.Hawkins entworfener Anzug mit allerlei nützlichen Waffen versehen ist. Neben einem Maschinengewehr-Handschuh mit unbegrenzter Munition verfügt sein Helm über eine sehr praktische Sniper-Funktion, mit der sich Gegner bereits aus der Entfernung unschädlich machen lassen. Das nötige Maß an Mobilität verschafft Kurt darüber hinaus eine Art Fallschirm, mit dem er über weite Strecken hinweg gleiten, oder aber sich mit Hilfe der überall verteilten Ventilatoren in die Höhe katapultieren kann.

So defensiv-vorsichtig das Game mit Kurt ist, so brachial wird es, sobald ihr in den Genuss von Max, dem nächsten spielbaren Charakter kommt. Dieser mutierte Kampfhund lässt jeden Pitbull wie ein Pokémon erscheinen. Ausgestattet mit sechs Gliedmaßen, von denen er nur zwei zur Fortbewegung benötigt, hat dieser "Wau-Wau from Hell" immer noch vier "Arme" frei, um so ziemlich alles, womit man schießen kann, mit sich zu tragen. Im Idealfall verfügt ihr also über die vierfache Feuerkraft und pustet so nahezu jeden Gegner im Handumdrehen weg. Leider werden die Gegner bereits hier merklich hartnäckiger und treten auch in immer größeren Gruppen auf.

Gänzlich anders gestaltet sich das *MDK 2* hingegen, wenn ihr in den Genuss von Dr. Hawkins, dem "Gehirn" der Truppe kommt. Hier ist weniger ein sensibler Zeigefinger als ein kühler Kopf gefragt. Seine Spezialität ist es, herumliegende Gegenstände zu kombinieren, um so neue Waffen und Items zu erschaffen. Ein ideales Spielfeld für wirklich fiese Puzzles...

Technisch gibt es nicht viel auszusetzen

Neben der interessanten Idee, das Game mit verschiedenen Charakteren bestreiten zu müssen, überzeugt *MDK 2* vor allem in technischer Hinsicht. Insbesondere die von BioWare entwickelte Omen-Grafik-Engine *leistet* ganze Arbeit, denn neben der erfreulichen Tatsache, dass es zu keinerlei Slow-Downs, Pop-Ups oder hässlichen Nebelschwaden kommt, ermöglichen die völlig aus Polygonen zusammengesetzten Hintergründe phantastische Spielereien. Pulsierende Wände und wabernde Decken gehören in *MDK 2* zum gewohnten Erscheinungsbild. Wer diesen Aspekt in *Soul Reaver* mochte, wird *MDK 2* lieben. Doch auch unabhängig von diesen nett anzusehenden Spielereien bietet *MDK 2* eine mehr als solide Performance. Von realistischen Schattenwürfen über mitreißende Lichteffekte bis hin zu spektakulären Partikel-Explosionen wird selbst das abgebrühteste Zockerauge mehr als verwöhnt.

Wichtiger als optische Leckereien sind jedoch selbstverständlich die spielerischen Aspekte. Und auch hier kann *MDK 2* auf ganzer Linie überzeugen. Unabhängig von dem





▲ Es ist eine Augenweide, die wunderschönen Licht- und Schatteneffekte zu beobachten.



▲ Von wegen, Hunde können nicht fliegen. Max erhält im Verlauf des Spiels sogar ein Jet-Pack.



Super!

Christian's Meinung:

■ Was geht ab? *MDK 2* zündet ein Action-Feuerwerk sondergleichen, dass mir glatt die Luft weg bleibt. Die Idee mit den wechselnden Charakteren ist zwar nicht mehr unbedingt neu, wurde aber perfekt realisiert und sorgt immer wieder für neue Aufgabenstellungen und notwendige Änderungen in eurer Vorgehensweise. Schade nur, dass ihr nicht ständig nach Belieben zwischen den drei Protagonisten wechseln dürft– andererseits wurden so die Stages perfekt auf den jeweiligen Helden zugeschnitten. Dass neben dem grafisch imposant in Szene gesetzten Shootouts, die mit einpeitschenden Soundtracks unterlegt wurden, auch die Steuerung mit Waffenwechsel, Strafing, in der Luft schweben, Sniper-Modus, und-was-weiß-ich-noch-alles ohne Fehl und Tadel vonstatten geht, ist dabei um so erfreulicher. Unbedingt zugreifen!



▲ **Klar, durch die Glasscheibe den Lauten machen. Es gibt aber einen einfachen Weg den grünen Kerl zu erledigen...**



▲ **Den Zwischenbossen lässt sich nur mit der richtigen Strategie beikommen.**



■ **Kurt gehört zweifellos zu den kultigsten Charakteren der Videospielgeschichte.**

dank der unterschiedlichen Charaktere völlig ungewöhnlichen Spielprinzip kommt auch sonst kaum Langeweile auf. Jeder der weitläufigen Level bietet mehrere Vorgehensweisen um zum Ziel zu gelangen, und fordert auch nach wiederholtem Durchspielen, was nicht zuletzt an der sehr gut gelungenen KI liegt. Diese beschränkt sich nicht nur darauf, dem Spieler möglichst fiese Feinde vor die Nase zu setzten, sondern sorgt durch das witzige Verhalten der Gegner, die oft nur zur reinen Unterhaltung dienen, für wohltuende Lachpausen.

Nette kleine Minispielchen erhalten den Spielspaß:



■ **Zwischen den Wechseln der Charaktere müsst ihr Minispielchen absolvieren, in denen es darum geht, Meteoriten oder feindlichen Raketen auszuweichen. Auch wenn das Ganze recht schwer ist, kommt dank unendlich Continues kein Frust auf.**

Klar, dass die Befürchtung naheliegt, gerade in Bezug auf die alles entscheidende Steuerung wäre geschlampt worden. Doch auch hier hat BioWare ganze Arbeit geleistet. Egal, ob es um präzise Sprünge, millimetergenaue Schüsse oder schnelle Ausweichmanöver geht – sobald man sich mit der zugegebenermaßen gewöhnungsbedürftigen Steuerung via Action-Buttons für die Lauf- bzw. Flugrichtung (mit dem Analogstick steuert ihr die Blickrichtung) angefreundet hat, läuft alles wie geschmiert. Und sollte man doch einmal an einer der vielen verzwickten Stellen im Game hängenbleiben, verhindern großzügig verteilte Speicherpunkte eventuelle Frustattacken. AB



▲ **Seid besonders in den langen Tunnelpassagen vor Selbstschussanlagen auf der Hut.**



▲ **Allein an dieser Stelle werdet ihr euch einige Zeit die Zähne ausbeißen.**

Das Intro ist eine Klasse für sich.

■ **Sowohl das Intro als auch die Ladebildschirme sind in einem absolut kultigen Comic-Stil gehalten. Es erwartet euch ein Mischung aus Zeichnungen und animierten Cartoons.**



















MDK 2

Adventure-Shooter

■ Features

VP 3D

■ Entwickler: **BioWare**
■ Hersteller: **Interplay**
■ Preis: **ca. 109 Mark**
■ Geeignet ab: **12**
■ Schwierigkeit: **schwer**

Grafik	Musik	Sound
89%	84%	82%

SPIEL SPASS 91%

> "Vor allem die unglaublich lebensechten Animationen stechen heraus und brauchen sich nicht im geringsten vor der Namco-Referenz *Soul Calibur* zu verstecken."

Dead or Alive 2

Das lange angekündigte Super-Beat'em-Up tritt an zum Test – wackelt der Thron von *Soul Calibur*?

VIDEO GAMES Gold CLASSIC

Shortcut

- ☺ unglaublich perfekte Animationen
- ☺ phantastisches Konter-System
- ☺ pfeilschneller Tag-Team-Modus
- ☺ schöne FMV-Verknüpfungen im Story-Modus
- ☺ 4-Spieler-Party-Modus
- ☺ mehrstöckige Kampfarenen
- ☹ nur ein Dutzend Kämpfer
- ☹ keinerlei erspielbare Extras
- ☹ belangloser Soundtrack

Gewiefte Strategen sind sie ja, die Jungs von Tecmo: In den USA – der größten Bastion des Dreamcast – erscheint *Dead or Alive 2* exklusiv für die 128-Bit-Sega-Maschine, während die japanischen DC-Fans in die Röhre gucken und den Auftritt der wohl sexiesten 3D-Fighting-Babes auf PlayStation2-only mitansehen müssen.

Schade eigentlich, denn an einem Beat'em Up dieses Kalibers sollten eigentlich alle Spieler weltweit gleichzeitig teilhaben können. In den knapp zwei Jahren, die seit dem Vorgänger vergangen sind, ist die Kämpferriege von zehn auf zwölf angewachsen und gleichzeitig sind vom Sprung von 32 auf 128 Bit sämtliche Ecken und Kanten der Martial-Art-Profis verschwunden. Schaut man einem *Dead or Alive 2*-Spieler über die Schulter, kommt man aus dem Staunen gar nicht mehr heraus: Die Gesichtszüge, die Beine und Arme ohne erkennbare Verbindungspunkte zum Körper, das flatternde Outfit, die wehenden Haare – alles wurde perfekt aufeinander abgestimmt und in eine wahrhaft sehenswerte Fighting-Engine mit eingebaut. Entscheidet ihr euch für den Story-Modus, erscheinen auf dem Weg zum Endgegner mit der Pinocchio-Nase in Stage sieben in unregelmäßigen Abständen kurze, aber sehenswerte, storyverknüpfende Mini-FMVs mit japanischen Dialogen und englischem Text, die euch





▲ Der Tag-Team-Mode ist die Krönung von *Dead or Alive 2* – mit blitzschnellen Wechseln werden hier die Matches entschieden.

ein wenig in die Geschichte der Streithähne einbauen und durch geschickte Kamerabewegungen die wunderschönen Stages näher beleuchten. Im Mondscheinlicht spritzt Wasser auf, Kämpfer versinken knietief im Schnee, der Ballsaal verzückt durch Spiegelungen am Boden usw. Viele der Stages weisen auch mehrere Ebenen auf: Versetzt ihr dem Gegenüber am Rand z.B. eine Combo, fällt er oder sie von einer Brüstung, bricht durch ein Geländer oder eine Scheibe und kracht eine Etage weiter unten mit schmerzverzerrtem Gesicht auf den Boden – mit entsprechendem Energieverlust natürlich. Wie beharkt man sich aber nun in *Dead or Alive 2* eigentlich?

Es leben die Konter!

Steuerungstechnisch ist noch die *Virtua Fighter*-Inspiration bemerkbar (der erste Teil lief ja auf dem Model-2-Board von Sega). Mit je einem Punch- und Kick-Button lassen sich in Kombination mit dem Steuerkreuz/Analogpad bereits die erstaunlichsten Combos, Flugkicks, Radschläge, Uppercuts und sonstige Verrenkungen auf die Beine stellen. Dazu kommt noch ein Wurf-Button und als Krönung des hervorragenden Gameplays der Free-Button. Letzterer kann zum einen dazu benutzt werden, à la 8-Way-Run in *Soul Calibur* die klassische Beat'em-Up-Ebene zu verlassen – viel wichtiger ist



▲ DJ Zack im Metall-Outfit schickt sexy Helena mit einem krachenden Punch in die Bande – das kostet!

■ Der Story-Modus begeistert durch wunderschöne CG-Zwischensequenzen und Kamerafahrten.





jedoch die Konter-Möglichkeit. Werdet ihr angegriffen, reicht ein Druck auf dem Pad vom Gegner weg diagonal nach oben, Mitte oder unten aus, um mit gleichzeitigem Einsatz des Free-Buttons einen Haltegriff mit anschließendem Konter anzuwenden, der den Gegner alt aussehen lässt. Es kommt einfach unglaublich cool, wenn ihr das Bein des Angreifers nach seinem dritten Kick in Folge nehmt und in einen Drehwurf verwandelt! Damit das Kontern nicht nur als nettes Gameplay-Gimmick in den Sphären der Bedeutungslosigkeit verpufft, hat sich Team Ninja so seine Gedanken gemacht: Ein erfolgreicher Konter zieht nämlich nun in etwa genausoviel Energie ab wie ein 4-Hit-Combo! Wenn ihr also erstmal drei Treffer einsteckt und den vierten zu euren Gunsten per Free-Button umdreht, liegt ihr also vorne – da rentiert es sich allemal, diese Technik zu trainieren, zumal die CPU-Gegner davon reihenweise Gebrauch machen.

Spritzige Tag-Team-Schlachten

Habt ihr euch genügend im Sparring und im Story-Modus eingespielt, solltet ihr einen Abstecher in die Königsdisziplin – dem Tag Team Battle – machen, wo sich schnell die Spreu vom Weizen trennt. Hier können bis zu vier Spieler am Schlagabtausch in den unterschiedlichsten Modi antreten: Zu zweit gegen die CPU, zu zweit gegen einen Kumpel, zwei gegen zwei, einer gegen einen (mit je zwei Charakteren) oder ihr alleine gegen die CPU. Macht euch darauf gefasst, dass es hier rasend schnell zur Sache geht: Während sich zwei Charaktere duellieren, stehen wie beim Wrestling stets die Team-Mitglieder Gewehr bei Fuß, um durch Druck auf die beiden Shoulder-Buttons jederzeit eingreifen zu können – und das ohne eine Hundertstel Sekunde Verzögerung! Es sei denn, ihr bekommt gerade kräftig was auf die Mütze oder steht derart ungünstig, dass ihr nicht abklatschen könnt. Vorsicht ist hier vor allem vor Wänden geboten, die explosiven Charakter haben. Werdet ihr dort festgenagelt und mit einer krachenden Combo hineingeprügelt, kommt neben dem normalen Combo-Schaden noch der Explosions-Bonus dazu. Manchmal kann man gar nicht so schnell schauen, wie der Lebensbalken sich so Richtung Null bewegt! Sehr schön kommen auch die Tag-Combos: Bearbeitet die Ninjutsu-, Karate- und T'ai-Chi-Verfechter mit ein paar Aktionen, wechselt dann blitzschnell den Charakter und führt die Combo fort. Seid ihr gut, lässt sich das sogar fortsetzen oder via einem Juggle in der Luft vollführen. Als Finish bietet sich dann ein Double-Team-Move, an dem beide Fighter beteiligt sind. Aber auch im Tag-Team-Battle gilt: Ohne ausgefeilte Konter werdet ihr die Mat-



▲ Gefährlich nahe am Fenster, die beiden Kontrahenten hier! Wer runterfällt, kassiert einen saftigen Abzug vom Lebensbalken.



▲ Die weiblichen Fighter Ayane, Tina und Kasumi verblüffen stets aufs Neue durch interessante Einblicke...



➔





▲ **Die französische Opernsängerin Helena hat zwar nur zwei Kostüme – ihr Pi-Qua-Quan-Stil birgt jedoch einige überraschende Moves.**



▲ **Konter sind das A und O in *Dead or Alive 2* – eine erfolgreiche Aktion bringt wesentlich mehr als eine Serie normaler Treffer.**

Dead or Alive

■ Der Vorgänger dieses Arcade-Krachers erschien für PlayStation und Saturn und schrammte aufgrund einiger frustrierender Gameplay-Eigenheiten seinerzeit in der VG 7/98 mit 78 Prozent Spielspaß noch knapp an der Classic-Schranke vorbei. Zu perfekt agierten die CPU-Gegner einfach auf eure Angriffsversuche, zu langweilig waren die Stages und zu wenig ausgefeilt die Animationen. Einen feinen Trainings-Modus, in dem jeder Special-Move vorgeführt und nachgeahmt wurde, hätten wir aber auch beim jetzigen Nachfolger wieder gerne gesehen.



▲ **Ein Critical Hit muss erstmal verarbeitet werden – die Chance für euch, mit einer Combo nachzusetzen.**

ches vier und fünf unter keinen Umständen gewinnen können. Enttäuschend auf jeden Fall der Abspann: "Game Over" wird eingeblendet und das war's – sehr schwach für ein Spiel dieses Kalibers. Überhaupt hat man sich in Sachen Präsentation und Langzeitmotivation mit Ausnahme des gut gelungenen Story-Modus wenig Mühe gegeben.

Wo steckt die Langzeit-Motivation?

Es gibt rein gar nichts zum Erspielen: Von geheimen Charakteren, neuen Spielmodi, Art Galleries, einem FMV-Movie-Theater oder sonstigen Goodies können *Dead or Alive 2*-Zocker nur träumen bzw. wehmütig die *Soul Calibur*-GD einlegen. Da hatte selbst der Vorgänger noch mehr zu bieten. Immerhin besitzt jeder Charakter (siehe Tabelle) zwischen zwei und vier Kostümen, die vor dem Match ausgewählt werden können – vor allem bei den weiblichen Kämpfern mit den ausladenden Oberweiten sehr reizvoll! Fans des beliebten Bouncing-Breast-Features kommen diesmal jedoch ohne Cheat nicht in den Genuss wippender Helium-Brüste. Scheinbar hat Tecmo erkannt, dass es sich mit diesem Feature schwer einen Platz im Olymp der ernsthaften Beat'em Ups erkämpfen lässt. Dafür hat man sich wie gesagt wesentlich mehr Mühe beim Gameplay (man kann die Attraktivität der Konter gar nicht oft genug betonen!) und der Ausgewogenheit der Charaktere gegeben. Unter dem schlagkräftigen Dutzend finden sich keine übermächtigen Fighter wie das Duo Ryu/Ken aus *Street Fighter* oder auch mit Abstrichen Terry Bogard im neuen Neo-Geo-Hit *Garou Mark of the Wolves* (siehe Test). Selbst schwerfällige Wrestling-Brocken wie das Vater-Tochter-Gespann

Dreamcast vs. PlayStation2 – Round 1: Fight!

■ Die zeitgleich in Japan erschienene *DoA2*-DVD erlaubt erstmals den direkten Vergleich der neuen Super-Konsolen. In Sachen Gameplay und Moves nehmen sich die beiden Versionen nicht viel – wohl aber in den Details. Die PS2-Version bietet einige neue Stages (z.B. Prärie, Crimson) und DC-Prüglern unbekannte Ecken alter Locations. Die Kostüme müssen bei Sony erst erspielt werden und der Endgegner fasziniert durch eine psychedelische Motion-Blur-Technik: Je mehr Treffer ihr einsteckt, desto verschwommener wird der Bildschirm. Auch einige Lichteffekte waren so auf Dreamcast nicht zu sehen. Im wichtigsten Punkt, der Animation – hat die Sega-Version jedoch die Nase vorn. Die Kämpfer bewegen sich einfach weicher und wirken weniger verpixelt als ihre PS2-Kontrahenten. Die Farben kommen auf PS2 auch etwas verwaschener. Da kann auch eine klarere Musik und 60-fps-Zwischensequenzen (DC: 30 fps) die PS2 nicht mehr auf die Siegerstraße ziehen. The Winner is: Dreamcast! Es sei denn, ihr wollt unbedingt kurz eine nackte Kasumi im Intro sehen – die gibt's exklusiv auf PS2.





▲ **Dreamcast oder PS2? In Sachen Auflösung und Darstellung der Charaktere plädieren wir eindeutig für die DC-Version. Mehr Stages, schönere Effekte und Nekkid Kasumi hat die PS2.**





▲ **Selbst im Team-Battle-Modus mit vier gegen vier gibt's kaum Ladezeiten. In puncto Moves gleichen sich die beiden Kontrahenten wie ein Ei dem anderen.**



Super!

„Eines der besten Beat'em Ups überhaupt!"

Ralph's Meinung:

■ Was Team Ninja mit *Dead or Alive 2* geleistet hat, verdient vollsten Respekt. Dieses Sequel ist ein echtes Beat'em-Up-Meisterwerk und darf in einem Atemzug mit den Besten der Besten wie *Soul Calibur, Tekken Tag Tournament, Bloody Roar 2* und *Virtua Fighter 3* genannt werden. Vor allem die unglaublich lebensechten Animationen stechen heraus und brauchen sich nicht vor der Namco-Referenz zu verstecken. Dazu kommen Hunderte von Moves, Kontern, Würfen und ein dynamischer Tag-Team-Modus ohne die kleinste Verzögerung. Restlos überzeugt hat uns aber vor allem das Gameplay: Haudrauf-Zocker und Button-Smasher werden hier auf Granit beißen – ein gut getimeter Konter zieht nämlich z.B. mindestens soviel ab wie drei bis vier normale Treffer. Auch der Story-Modus mit seinen bunt eingestreuten Full-Screen-CG-Movies ist eine wahre Augenweide. Schade nur, dass vollkommen auf jegliche erspielbare Boni verzichtet wurde: keine neuen Kämpfer, keine neuen Stages, keine neuen Kostüme – einfach nichts! So ein Makel nagt natürlich etwas an der Langzeitmotivation und kostet *Dead or Alive 2* exakt die Spielspaß-Prozentpunkte, die auf dem Weg zum Platin-Classic noch gefehlt hätten. Trotzdem kommt kein Beat'em-Up-Liebhaber an diesem Meilenstein vorbei!



" *Dead or Alive 2* macht eigentlich mit jedem Charakter Spaß, und das können nicht viele Beat'em Ups von sich behaupten."

▲ Eine ganz schlechte Position für Helena hier: Jetzt hat der Italo-Russe Leon alle Zeit, seine gefürchteten Combo-Würfe anzubringen.

Bass/Tina können den Mangel an Geschwindigkeit z.B. einer Ayane oder eines Jann-Lee (Bruce-Lee-Stil) locker durch durchschlagende Moves und vielfältige Wurfkombinationen aufholen. Fakt ist jedenfalls, dass *DoA 2* eigentlich mit jedem Charakter Spaß macht, und das können nicht viele Beat'em Ups von sich behaupten. Noch ein paar Worte zu den Survival-/Team-Battle-Modi: Wahnsinn – sobald ein Typ besiegt ist, springt sofort der nächste in den Ring: Keine Spur von Ladezeiten und kaschierenden Punkteabrechnungen dazwischen – Kompliment an die Team-Ninja-Programmierer. Was letztendlich zur ganzen Luxus-Optik und dem Sahne-Gameplay neben dem Mangel an erspielbaren Features nicht so recht passen will, sind die unmotivierten Dudel-Tunes der Begleitmusik. Hier wären mit Sicherheit qualitativ hochwertigere Stücke angebracht gewesen. Die japanische Sprachausgabe (englische Untertitel) kommt dagegen recht gut, hätte aber auch etwas klarer ausfallen können. Wie diese Naomi-Umsetzung im Vergleich zur PS2-Version abschneidet, erfahrt ihr im großen Kasten! RK



Die Kämpfer-Riege

■ Lasst uns das schlagkräftige Dutzend in einer Kurzvorstellung präsentieren:

Name	Kampftechnik	Nationalität
Kasumi	Mugen-Tenshin Ninjutsu/Tenjinmon	Japan
Hayabusa	Hayabusa Ninjutsu	Japan
Gen Fu	Xynyi Liuhe Quan	China
Helena (neu)	Pi Qua Quan	Frankreich
Tina	Professional Wrestling	USA
Bass (Get bass?)	Professional Wrestling	USA
Zack	Thai Style Boxing	USA
Leon	Russian Martial Arts	Italien
Jann Lee	Jeet Kune Do	China
Lei Fang	T'ai Chi Quan	China
Ayane	Mugen Tenshin Ninjutsu/Hajinmon	Japan
Ein (Hayate, neu)	Karate	Unbekannt
Evil Tengu (Boss)	Tengu-Do	Unbekannt

Versteckter Busty-Mode?

■ Stellt ihr im Options-Menü unter "Others" euer Alter auf 99, sollen die Oberweiten der weiblichen Martial-Arts-Stars auf erstaunliche Größen anwachsen – wir haben jedoch keine entscheidende Veränderung bemerkt.

60 Hz oder nicht?

■ Tja, diese Frage hätten wir auch gerne zufriedenstellend beantwortet gehabt. Fakt ist jedenfalls, dass die Review-Version keinen 60 Hz-Modus aufwies. Acclaim dazu: "In der Verkaufs-version wird er drin sein." Sobald wir das fertige Spiel haben, gibt's in den News einen Nachtrag!

▲ Zacks Metallic-Kostüm hat es uns angetan. Jeder Kämpfer besitzt zwischen zwei und vier verschiedenen Outfits.



▲ Die Animationen sind wirklich vom Feinsten – jede Aktion kann eigentlich mit einem Zungenschnalzer begleitet werden.



▲ Wrestling-As Tina hat den armen Zack in ihrer Gewalt. Jetzt kommt ein Thrwo-Combo gerade recht!





Hol dir die neue VG!

Aktuelle News aus der Branche, Previews, Tipps & Tricks, Importe aus Japan und den USA und natürlich knallharte Tests – jeden Monat!

VIDEO GAMES

Unterschätze nie die Macht der Videospiele!

3 x *VIDEO GAMES* frei Haus – fast 50% gespart!

Für diesen Spottpreis erhältst du die nächsten drei Ausgaben der ***VIDEO GAMES*** per Post frei Haus. Du kannst in Ruhe zu Hause testen und sparst dabei auch noch die Hälfte. Bequemer geht's nicht, so ein Angebot kannst du nicht sausen lassen!



Also: schnell die Karte ausfüllen und abschicken!





▲ Blockt ihr einen Angriff erst im letzten Augenblick, erhaltet ihr mit "Just Defended" einen kleinen Life-Boost.

VIDEO GAMES Gold CLASSIC

FREAKS ONLY!

Garou – Mark of the Wolves

Wachablösung: Können die jungen *FF*-Fighter die Serie am Leben erhalten?

Shortcut

- ☺ phänomenale Animationen und Pyrotechnik-Effekte
- ☺ motivierender Soundtrack wie in besten SNK-Zeiten
- ☺ charismatische Newcomer-Charaktere
- ☺ viele hübsche Stages und Stage-Intros
- ☺ äußerst intelligente CPU-Akteure
- ☹ neue Gameplay-Zutaten können nicht überzeugen
- ☹ relativ kurzer Arcade-Modus
- ☹ Ninja-Baby Hokutomaru ist völlig daneben

Nach sieben Folgen ist endlich Schluss für die alte Riege um die Bogards, Joe Higashi, Bouncy Mai Shiranui und ihren ewigen Widersacher Geese Howard. Doch halt – nicht für alle: Der letzte Wolf Terry Bogard reist zusammen mit Rock, dem Sohn von Geese, zum neuen *King of Fighters*-Turnier, um es mit der Next-Generation an SNK-Kämpfern aufzunehmen.

Und die überzeugen auf der ganzen Linie. Treue Neo-Geo-Anhänger werden sofort erkennen, dass die beiden Brüder Kim Dong Hwan und Kim Jae Hoon ihre Tae-Kwon-Do-Moves von Altmeister Kim Kaph Wan inspirieren ließen, teilweise Specials übernahmen und ihr Arsenal mit neuen ergänzt haben. Auch sofort ins Auge sticht, dass Butt (alias Marco Rodriguez in der MVS-Arcade-Version) genauso wie der erste Bossgegner mit dem aus *Art of Fighting* bekannten Kyokugenryu-Karate-Stil kämpfen, Rock Howard fleißig mit Terry trainiert und ihm seinen Rising-Tackle-Move abgeguckt und der Gnom und Anti-Witzbold Hokutomaru den Shiranui-Ninja-Stil imitiert. Ach ja: Dieser Typ wirkt übrigens völlig deplatziert in *Garou* (japanischer Titel von *Fatal Fury* – siehe auch Kasten) – seine ganzen kindischen Aktionen und seine grottenlangweilige Stage zerstören jedesmal das gerade aufgebaute martialische Beat'em-Up-Feeling – da hat wohl jemand in der Quality-Assurance-Abteilung bei SNK geschlafen!





▶ Eine der schönsten Locations in *Garou – MotW*: Die Barbaroi-Wasserfälle mit dem Kung-Fu-As Gato.

▲ Der Mulatte Butt stammt aus der Kyokugenryu-Karate-Schule der *Art of Fighting*-Jungs und zeigt auch entsprechende Moves.

▲ Mit dem Dark-Karate-Boss werdet ihr eure Schwierigkeiten haben. Die Stage erinnert irgendwie an *Art of Fighting 1*.

SNK-Art vom Feinsten!

Zum Glück sind die restlichen Charaktere wieder erste Sahne: Die leckere Piratenbraut B. Jennet, das Kung-Fu-As Gato, Animé-Chick Hotaru & Co. zeugen wieder mal von feinster SNK-Kunst. Auch die Stages (diesmal mit kleinen Intros à la *Last Blade* versehen) sind mit einzelnen

Garou – Mark of the Wolves

2D-Beat'em-Up

■ Features



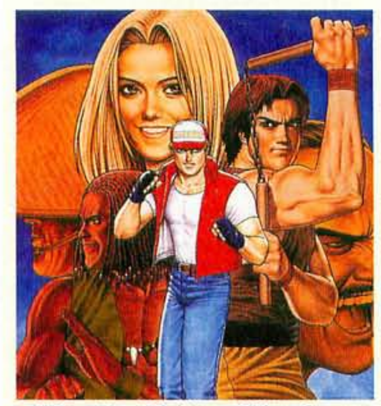
- Entwickler: **SNK**
- Hersteller: **SNK**
- Preis: **ca. 700 Mark**
- Geeignet ab: **12**
- Schwierigkeit: **hoch**

Grafik	Musik	Sound
87%	89%	82%

SPIEL SPASS **86%**

Fatal Fury

■ Die neben *King of Fighters* erfolgreichste und in Japan unter dem Namen *Garou Densetsu* bekannte Serie von SNK debütierte 1991 fast zeitgleich mit Capcom's *Street Fighter 2*. Bislang sind nun acht Teile und Umsetzungen auf nahezu allen Plattformen von PC-Engine über Mega-CD bis zu PlayStation erschienen – leider jedoch vom vorletzten Teil *Real Bout Fatal Fury 2* nicht, und auch von *Garou – MotW* sind bislang keine Ports angekündigt. Wollt ihr euch die dicke Neo-Geo-Modul-Kohle sparen (vergesst die miserablen "Dauert's bis zum nächsten Kampf eine oder zwei Stunden?"-Neo-Geo-CDs!), lautet daher die beste Empfehlung *Real Bout Fatal Fury Special* (Teil sechs) auf Saturn mit RAM-Erweiterung oder alternativ *Real Bout Fatal Fury Special: Dominated Mind* (Special Edition für PS mit u.a. einem zusätzlichen Endgegner – aber Animationseinbußen gegenüber SAT). Aber auch die beiden sind nur als Japan-Import zu bekommen – und das immer schwerer: Viel Glück!



▲ **Neben *Street Fighter* und *King of Fighters* die größten Stars der 2D-Beat'em-Up-Bracnche – die *Fatal-Fury*-Crew.**





▲ **Die Explosionen und Animationen der Kämpfer und Specials sind phänomenal gut gelungen.**



▲ **Rock, der Sohn des berühmten Geese Howard, besitzt mit die coolste Finishing Pose aller Neo-Geo-Beat'em-Ups.**

Ausnahmen (Wrestling-Ring, 5th Avenue, Glockenturm) vortrefflich gelungen und mit vielen Animationen – auch riesigen Sprites – versehen. So schöne Locations wie die Barbaroi-Wasserfälle, das Manöver-Feld und das Piratenschiff hat noch kein *Fatal Fury* gesehen. Diese drei Stages können durchaus mit dem besten SNK-Niveau aus *King of Fighters* und *Last Blade* mithalten – dem Rest fehlt's hie und da noch ein bisschen an Detailverliebtheit. Stichpunkt Veränderungen der Arenen im Laufe der Runden: Außer einer anderen Colorierung tut sich in diesem Punkt bei der Mehrheit der Schauplätze recht wenig. Dafür haben die *Fatal-Fury*-Fighter diesmal die besten Animationen dieseits des *Street-Fighter-3*-Imperiums. Bei Specials und Super Moves flattern die edlen Outfits im Pyrotechnik-Explosionsspektakel – alle Bewegungen, vor allem die Pre- und After-Fight-Posen sind perfekt gestylt. Der Sound darf da natürlich nicht zurückstehen: Jeder Kämpfer hat neben einer eigenen Stage auch ein persönliches, fetziges und melodiöses Martial-Arts-Musikstück von Top-Qualität bekommen. Besonders erwähnenswert ist in diesem Zusammenhang der Robert-Miles-Trance-Remix von Rock Howard. Die Zutaten stimmen also – wie sieht's mit dem Gameplay aus? Auch hier hat SNK versucht, neue Akzente zu setzen. Neben den aus alten Teilen bekannten S- und P-Power-Moves kommen nun das TOP-System und "Just Defended" zum Einsatz. Während Letzteres zwar anfangs ungewohnt wirkt, nach längerer Spielzeit aber seinen Reiz entfaltet, kommt einem das TOP-System auch nach über 100 Duellen irgendwie noch wie ein Fremdkörper in der ansonsten makellosen Fighting-Engine vor.

Neue Gameplay-Elemente

Zu den Details: Blockt ihr einen Angriff erst im letzten Augenblick, wird euer Lebensbalken etwas aufgestockt und "Just Defended" eingeblendet. Taktisch sehr schön – einziger Kritikpunkt: Kann von der CPU gnadenlos ausgenutzt werden, um euch manchmal nach Strich und Faden zu verarschen. Zum TOP-System: Wählt zu Beginn einen bestimmten Bereich (z.B. ein Drittel – kann auch variiert werden) eures Lebensbalken aus, der auch stets markiert bleibt. Kommt ihr während des Fights dort hin, besitzt euer Kämpfer einen Tick bessere Offensivkräfte, erholt sich von Angriffen besser und hat zudem noch einen TOP-Move in petto. Die ganze Idee wirkt auf den Spieler jedenfalls ziemlich gekünstelt. Auch neu: Zum ersten Mal in der Serie wird nicht mehr auf zwei oder drei Ebenen geprügelt, sondern das Geschehen in die klassische *Street Fighter*-Ebene versetzt. Thema Schwierigkeitsgrad: Auch alte SNK-Hasen sollten sich diesmal wärmer anziehen: Die CPU ist selbst auf moderater Einstellung mit allen Wassern gewaschen. Einfach Special Moves drauflos dreschen bringt überhaupt nichts, und ihr werdet eiskalt ausgekontert. Diesmal muss jeder Move und jede Combo genau sitzen – sprich der Schwachpunkt des Gegner-Angriffs ausgenutzt werden. Solange noch 2D-Beat'em-Ups dieses Kalibers erscheinen, ist uns um die Zukunft des Genres nicht bange! RK

Die MBit-Schallmauer

Langsam aber sicher pendeln sich die aktuellen und inoffiziellen Heim-Module bei einer gewissen MBit-Grenze ein: *KoF '98* (683 MBit), *KoF '99* (673 MBit), *Garou MotW* (688 MBit) und *Strikers 1945 II* (684 MBit) kratzen verdächtig nahe an derselben Wand – die 700 MBit? Es hält sich hartnäckig das Gerücht, dass durch aktuelle Kompressionstechniken nicht mehr Speicher heraus zu quetschen ist – aber SNK lässt sich bestimmt was einfallen. Vielleicht schon für den nächsten Superkracher *Metal Slug 3*!





Super!

„Liebe auf den zweiten Blick"

Ralph's Meinung:

■ SNK hat's wieder einmal geschafft, doch diesmal mit einigen Anlaufschwierigkeiten: Ist *Mark of the Wolves* eingelegt, lodert das Beat'em-Up-Feuer zunächst auf Sparflamme – zu hinterhältig agieren die Gegner, zu sinnlos erscheinen die beiden neuen Gameplay-Features "T.O.P." und "Just Defended". Doch nach und nach wirken phantastische Animationen (vor allem Rock Howard's Victory-Flügel und Piratenbraut B. Jenet's Pre-Fight-Gläser-Zerschlagen!), göttlich gut gelungene Musik und feine Special- und Super-Special-Move-Effekte wie Öl in der Glut. Auch mit den starken CPU-Fightern kommt man immer besser zurecht – kurzum: *Garou* beweist erneut Neo-Geo-Klasse, und das endlich mal mit ausreichend Stages (für jeden der 14 Fighter eine) und neuen Charakteren (alle bis auf Terry Bogard). Das 2D-Beat'em-Up-Rad neu erfunden hat man jedoch diesmal nicht – zu bekannt sind vor allem die *Dragon Punch*- und Projektil-Moves. Ich persönlich halte den gameplaymäßig nicht so technisch ausgefallenen Vorgänger *Real Bout 2* für noch einen Tick besser. Trotzdem: Neo-Geo-Besitzer, holt's euch, bevor es ausverkauft ist – jedes neue Modul ist ja heutzutage schon eine Rarität und wird bereits kurz nach dem Release zu höheren Preisen gehandelt.

Freaks In Focus

Auch diesen Monat besuchte uns wieder ein Vertreter der elitären Gilde der Konsolenanbeter – Vorhang auf für Florian "Mr.PlayStation2" Strasser!



▲ Noch lacht Ramza – doch gleich packt Ralph seinen Special-Move-Knüppel aus!

Florian alias Ramza (woher sein Nickname kommt, steht im Fragebogen) zeichnet nämlich dafür verantwortlich, dass wir eine PlayStation2 in unseren heiligen Redaktionsräumen stehen haben. Mit ein paar Kumpels flog er glatt zum Launch nach Japan und brachte uns eine Maschine mit.

Recht begeistert scheint er von den Launch-Spielen jedoch nicht gewesen zu sein, sonst hätte er die kostbare Maschine nicht schon wieder verkauft. Alleine dieser noble Dienst und die Tatsache, weder Kosten noch Mühen zu scheuen, um sofort Hand an neue Hardware legen zu können, qualifiziert Ramza für unsere "Freak in Focus"-Kolumne. Als waschechten Beat'em-Up-Freak haben wir ihn natürlich auch gleich das neue *Fatal Fury* auf Neo Geo begutachten lassen. Diesmal hat sich Ralph im Gegensatz zu den Matches gegen Real Bout (siehe VG 3/00) besser ins Zeug gelegt und das Duell insgesamt knapp gewonnen. All right: Wollt ihr uns auch mal besuchen (Pizza und Anreise/ Hotel gratis!), schickt uns einen Brief, faxt oder e-mailt an die in der Leserbriefe-Rubrik genannten Adresse mit dem Kennwort "Freaks in Focus". Wir sind schon gespannt. Viel Glück! RK

Garou – Mark of the Wolves



Freak-Meinung

■ Das Neo Geo ist einfach nicht totzukriegen – der mittlerweile 8. Teil der *Fatal Fury*-Serie entlockt der 10-Jahre alten Hardware noch einmal ungeahnte Grafikpracht und geniale Spielbarkeit. Wer jedoch das für die Serie typische Gameplay erwartet, wird sich wundern: Statt dem gewohnten Lineswitch- und Combo-System spielt sich der neueste Teil eher wie die *KoF*-Reihe, jedoch mit einigen guten neuen Ideen, wie der "Top"-Leiste und den risikoreichen "Just Defended"-Blocks. Auch der erste Blick auf die Kämpferriege wird alten *FF*-Hasen erstmal ein ungläubiges Staunen entlocken: Bis auf Terry Bogard (ohne sein Cap!) finden sich auf den ersten Blick nur neue Charaktere! Glücklichweise leistete SNK beim Design der neuen Kämpfer ganze Arbeit, Kenner entdecken bei ihnen sogar Parallelen im Kampfstil im Vergleich zu ihren "Vorgängern". Dank den phantastischen Animationen, tollen neuen Fightern und tadelloser Spielbarkeit katapultiert sich *Mark of the Wolves* auf den ersten Platz der 2D-Beat-em'Ups – da muss sich *KoF2000* gehörig ins Zeug legen!

Super!

„Wie in alten Zeiten"



Fünf Stunden lang wurde hart gefightet ▶ und das Ergebnis war ein denkbar knapper Vorsprung für Ralph. Da Ramza auch aus München ist, ist eine Revanche schon beschlossene Sache.

Durchleuchtet: Unser Freak-Check!



■ Ramza vor dem Porsche unter den Konsolen – dem edlen Neo Geo

- Name & Nickname: **Florian Strasser / Ramza**
- Alter: **20**
- Zocke seit: **10 Jahren – mein erstes Spiel war Ice Climber fürs NES – damals hatte ich meine Eltern so lange genervt, bis sie mir ein Gerät samt diesem Klassiker kauften.**
- Aktuelle Konsolen: **Mega-Drive, Mega-CD, Super Famicom, Sega Saturn (Favorit!), Neo Geo-Modul, PlayStation, Dreamcast, PlayStation2 (schon verkauft), einige Handhelds (GameBoy, Neo Geo Pocket Color, Wonderswan)**
- Meine fünf Lieblings-Games (ohne Reihenfolge): **Virtua Fighter 3 – Dreamcast: Immer noch das beste Beat'em up, mit einer Spieltiefe, an die kein anderes Prügelspiel rankommt.**
  King of Fighters '97 – Neo Geo : Auch wenn alle behaupten, es wäre der schlechteste Teil der Serie.
  Final Fantasy Tactics – PlayStation: Daher mein Nickname – das beste PS-Game!
  Dracula X/Castlevania X – PlayStation: 2D at it's best! Wer will da noch 3D-Grafik?
  Super Contra – Super Famicom: Wann gibt es endlich einen würdigen Nachfolger?
- Mein größter Fehleinkauf: **Wayne Gretzky Hockey 64 – aus akuter N64-Software-Not hab' ich mir damals die Import-Version für DM 200,- gekauft...**
- Eine Serie, die ich schon immer gehasst habe: **Tomb Raider – der erste Teil war gut und von da an ging's mit der Serie stetig bergab, ganz im Gegensatz zum Hype um Lara Croft.**
- Meine Meinung zur PS2?: **Hübsches Gerät, das anscheinend jedoch technisch nicht nur Fortschritte gegenüber dem DC hat (Grafikspeicher) – zumindest die ersten Spiele und der hohe Preis lassen mich noch kalt.**
- Japan ist cool, weil: **Man dort nicht nur gut einkaufen, sondern auch eine faszinierende Kultur kennenlernen kann.**
- Hat die X-Box eine Chance? **Ich glaube, dass es Microsoft schwer haben wird, die PS2 in Japan zu verdrängen – und in den USA ist das DC ja bereits etabliert. Natürlich sollte man dabei auch Nintendo's Dolphin nicht vergessen!**
- Deine Meinung zur neuen *VG*? **Gute Tests (vor allem Importe) und die Tatsache, dass auch Spiele abseits vom Mainstream wie z.B. für das Neo Geo getestet werden, machen die "neue" VG für mich zur interessantesten deutschen Videospielzeitschrift.**
- Was ich sonst noch loswerden möchte: **Ich würde mir wünschen, dass sich die "Spieler" in Deutschland auch mal selbst ihr Urteil über ein Spiel oder eine Konsole bilden anstatt über diese herzuziehen, ohne sie jemals selbst gespielt zu haben. Vor allem im Bezug zum DC verstehe ich diese Haltung hier in Deutschland einfach nicht!**


▲ Bevor ihr zuviel Zeit mit mühsamem Ausparken vergeudet, ist es leichter, das Fahrzeug zu wechseln.


▲ So ist es richtig! Geht mit dem Elektro-Shocker auf alles los, was sich bewegt. Nur das bringt harte Dollars.


▲ Ein Vogel? Ein Flugzeug? Superman? Nein, ein Mitglied des SWAT-Teams, der mit eurer Hilfe unfreiwilligen Flugunterricht erhält.



▼Neben Schusswaffen ist ein Fahrzeug die sicherste Methode, um sich der Gegner zu entledigen.

GTA 2

Die kultige Hatz nach einem Stück vom Mafia-Kuchen gibt´s jetzt auch in Hi-Res.

Auf der PS durften Nachwuchskriminelle bereits im legendären Vorgänger *GTA* und im Mission-Pack *GTA London* ihren subversiven Neigungen nachgehen. Der offizielle Nachfolger dieser zweifellos genialen Gangster-Sim erscheint nun auch für das DC.

Für alle, die noch nie von diesem Game gehört haben, hier noch mal eine kleine Zusammenfassung, um was es eigentlich geht. Ihr beginnt als kleiner Nachwuchsgangster mit großen Ambitionen in einer riesigen Großstadt eure kriminelle Karriere. Dies gestaltet sich leider gerade zu Beginn schwerer als ihr denkt, denn die Stadt ist bereits von mehreren, untereinander verfeindeten Gangs in Reviere aufgeteilt worden. Klar, dass diese ausgekochten und skrupellosen Berufsverbrecher kein großes Interesse an einem Anfänger wie euch haben. Also bleibt euch nichts anderes übrig, als erst mal kleinere Brötchen zu backen und euch mit dem Erfüllen diverser Handlanger-Aufträge das Vertrauen der Jungs zu erschleichen. Alternativ könnt ihr jedoch auch versuchen, die Gangs durch geschicktes Taktieren gegeneinander auszuspielen. Wie hoch ihr gerade in der Gunst der jeweiligen Gangster-Organisationen steht, könnt ihr übrigens jederzeit anhand einer am Bildschirmrand eingeblendeten Skala erkennen. Wenn ihr nicht gerade Wert darauf legt, im Kreuzfeuer zu landen, solltet ihr jedoch mit Bedacht vorgehen. Denn es versteht sich von selbst, dass die eine Gang es mit Vergnügen sieht, wenn ihr mal so auf die Schnelle ein paar der verfeindeten Jungs über den Jordan schickt – doch Rache ist bekanntlich süß und die Bandenchefs verfügen in *GTA 2* über ein gefährlich gutes Gedächtnis. Für jede kriminelle Handlung erhaltet ihr einen bestimmten Geldbetrag auf euer Konto gutgeschrieben, mit dem ihr euch kleine Extras wie z.B. Maschinengewehre für euer Fahrzeug oder aber das Speichern des Spielstands leisten könnt. Seinen Reiz bezieht *GTA 2* wie bereits seine Vorgänger aus der riesigen Anzahl zur Verfügung stehender Fahrzeuge (+100) und der sich daraus ergebenden Möglichkeiten. Seid ihr z.B. der Meinung, dass sich ein Auftrag besser mit einem Schulbus beenden lässt, steht es euch frei, euch einen solchen unter den Nagel zu reißen. Achtet aber immer darauf, solche Aktionen nicht unter den wachsamen Augen der überall in der Stadt patrouillierenden Polizeistreifen zu versuchen, denn ansonsten habt ihr neben den kriminellen Gangs auch noch die schwer abzuschüttelnden Cops an den Fersen. Und sollte es euch gelingen, die Cops durch den Einsatz schwerer Geschütze wie Flammenwerfer und Bazookas in die Flucht zu schlagen, geht der Ärger erst recht los. Denn neben einem SWAT-Team bekommt ihr es zusätzlich mit dem FBI (sehr coole Men in Black) und schlussendlich mit der Armee zu tun. Immerhin könnt ihr so, wenn ihr gut seid, einen Panzer klauen und mit diesem so richtig aufräumen. AB


▲ Achtet darauf, bei Explosionen nicht in der Nähe zu stehen.


▲ Die Explosionen sehen deutlich besser aus als auf der PS-Version.


▲ Ganz schön viel Aufwand nur wegen einem kleinen Gangster.


▲ Eine Straßensperre? Na und? Wer Blues Brothers gesehen hat, weiß, was jetzt zu tun ist...



Super!

„Das Spielprinzip fesselt nach wie vor“

Axel's Meinung:

■ Auch wenn die technische Umsetzung, die bei weitem nicht die Möglichkeiten des Dreamcasts ausnutzt, enttäuscht, ist das Spielprinzip von *GTA 2* nach wie vor ein Motivationsgarant allererster Güte. Warum es aber selbst auf der leistungsfähigen DC-Hardware nicht gelungen ist, das leichte Ruckeln beim Scrolling auszumerzen, bleibt wohl ein Rätsel der Entwickler. Zeitdruck kann wohl nicht der Grund sein, immerhin liegt der Release der PS und PC-Versionen bereits fast ein halbes Jahr zurück. Ansonsten macht es immer noch einen Riesenspaß, seinen niederen Instinkten freien Lauf zu lassen und eine Straftat nach der anderen zu begehen. Leider wurden bei der DC-Version keine zusätzlichen Städte oder Level implementiert, weshalb es auch keine höhere Spielspaßwertung als für die PS-Version gibt.

Shortcut

- ☺ völlig nonlineares Spielprinzip
- ☺ unzählige Missionen
- ☺ viele versteckte Goodies
- ☹ keine Veränderungen des Gameplays gegenüber der PS-Version
- ☹ grafisch nicht so gut wie erwartet
- ☹ es wäre mehr drin gewesen


GTA 2

Gangster-Simulation

■ Features

■ Entwickler: DMA Designs
■ Hersteller: Take 2
■ Preis: ca. 89 Mark
■ Geeignet ab: 16
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
79%	83%	76%

SPIEL SPASS 84%




▲ Ein klassisches Super-Special-Move-K.O. – die Effekte könnten besser animiert sein.


▲ Ringelreihen im regennassen London – Boxer Dudley könnte eine Kopie vom alten Balrog sein.


▲ Vor dem Oktoberfest-Schiff packt Ken den ältesten Special Move der Beat'em-Up-Geschichte aus.



Street Fighter 3 Double Impact

Die *Street Fighter*-Inflation geht weiter – diesmal mit einer Mini-Compilation.

Shortcut

- *Street Fighter* wie immer eben!
- schön animierte Backgrounds
- schwache Präsentation
- null Extra-Spielmodi
- viele unbrauchbare Kämpfer
- Dudel-Musik unter aller Sau
- Super-Moves könnten besser aussehen


▲ Insgesamt nur 13 Charaktere sind gegenüber den 30 + aus *Street Fighter Alpha 3* ein Witz, genauso wie die Präsentation.

Lang, lang hat's gedauert, bis sich Capcom endlich entschließen konnte, den nun bereits aus dem Jahre '97 datierenden offiziellen dritten Teil der Serie – *SF 3 New Generation* auf eine Konsole umzusetzen – zu lang? Immerhin serviert man dem Beat'em-Up-Fan quasi als Entschädigung das Update *SF 3 2nd Impact* gleich mit dazu.

Tja, schön und gut: Aber was wir uns eigentlich gewünscht hätten, wäre die aktuelle Episode *Street Fighter 3: 3rd Strike* (langsam wird die Verwirrung für Nicht-Prügelspiel-Insider wohl komplett) gewesen – doch die findet sich derzeit noch nicht einmal in den japanischen Release-Listen von Capcom. Also müssen wir uns mit dem begnügen, was auf dieser GD zu finden ist – und das ist eigentlich nicht viel: Insgesamt 13 Charaktere plus einem göttlichen Bossgegner namens Gill wirken im Vergleich zu den 30+ Kämpfern in *SF Alpha 3* nicht gerade umwerfend – immerhin sind jedoch alle bis auf die beiden Altmeister Ryu und Ken neu. Hat man jedoch alle durchprobiert, kommt man schnell zur Erkenntnis, dass nicht gerade viele zum Spielen taugen – zu unbrauchbar sind einfach die Special Moves und zu gering der Identifikationsfaktor mit dem diesmal nicht übermäßig überzeugenden Charakter-Design. Geht ihr auf die Suche nach Spielmodi, dürfte die Stimmung auch keine Purzelbäume schlagen – mit dem Arcade-Modus hat sich's im Wesentlichen auch schon. In Sachen Gameplay hat man zwar einige kosmetische Änderungen bei der Super-Special-Move-Technik mit ein paar verschiedenen Balken versucht – es spielt sich im Grunde jedoch wie immer: Feuerball hier, Dragon Uppercut da und der gute alte Jump-Kick mit anschließendem Fußfeger-Combo – gähn! Einfach faszinierend, dass Ryu und Ken auch nach der 20sten Episode keine neuen Moves spendiert bekommen. Das Stage-Design mit Arenen in Brasilien, München, Kenia, Ägypten, Hong Kong und London geht in Ordnung – in Sachen Präsentation hat SNK Capcom aber mittlerweile den Rang abgelaufen. Die *SF*-Macher scheinen nicht mehr zu wissen, wie man ein Duell richtig in Szene setzt. Die 08/15-Pre-Fight-Posen und die Kaufhaus-Klimpermusik dämpfen die Martial-Arts-Stimmung hier richtiggehend. Im Grunde genommen besitzt das Spiel überhaupt keine Langzeitmotivation – hat man einmal alle Fighter gespielt, wendet man sich wieder *Street Fighter Alpha 3* oder *Garou – MotW* (bitte eine Umsetzung!) zu. Ein paar Highlights hat *W Impact* aber doch: Der Bayer Hugo und der Russe Necro und sexy Elena sind gut gelungene Figuren, während viele andere besser in der Schublade für missglücktes Design verschwunden wären. RK





Gut!

„Lieblose Konvertierung“

Ralph's Meinung:

■ *Street Fighter 3 W Impact* zieht gegenüber *Garou – Mark of the Wolves* (siehe Test) ausnahmslos in allen Bereichen den Kürzeren. Sei es die gewohnt öde Capcom-Präsentation, die diesmal fast ins Bodenlose abdriftende Katastrophen-Musik oder einfach die Auswahl der Kämpfer – SNK hat die Nase vorn. Der *Street Fighter*-Neuanfang bietet überwiegend belanglose und uninteressante Charaktere mit ebenso unbrauchbaren Special Moves – da hatten die Designer wohl nicht gerade ihren besten Tag. Eine Farce dagegen der Vergleich mit *SF Alpha 3*: Wo sind nur all die Spielmodi – vor allem der World Tour Modus – geblieben? Außer Arcade gibt's hier rein gar nichts zu entdecken. Man merkt es einfach deutlich: Während SNK den achten *Fatal-Fury*-Teil mit Hingabe und Herzblut entwickelt hat, beließ es Capcom bei einer unmotivierten und lieblosen Konvertierung, die zwar technisch keine Beanstandung zulässt und sich wie jedes *Street Fighter* spielt, aber mehr auch nicht.

> “Während SNK den achten *Fatal-Fury*-Teil mit Liebe und Herzblut entwickelt hat, beließ es Capcom bei einer unmotivierten und lieblosen Konvertierung.”


▲ Sexy Elena aus Nairobi geizt nicht mit ihren Reizen – das neue *Street Fighter* dafür mit Spielmodi und Innovationen.


▲ Im Würgegriff der ägyptischen Gottheit Urien – viele der neuen Charaktere sind jedoch ziemlich unbrauchbar.



Street Fighter 3 Double Impact

2D-Beat'em-Up

■ Features

- ■ Entwickler: Capcom
- ■ Hersteller: Virgin
- ■ Preis: ca. 100 Mark
- ■ Geeignet ab: 12
- ■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
77%	48%	66%

SPIEL SPASS 76%

„Selbst als Herumtreiber zu sterben, ist besser als angekettet zu leben.“

Vandal Hearts 2



Von Bürgerkriegen, strahlenden Helden und fiesen Pläne-Schmiedereien...

Puh! Noch mal Glück gehabt, Konami. Wo wir bei unserem Import-Test in der VG 03/00 noch recht enttäuscht über die MOD-Chip-Abfrage (*VH2*-US läuft nicht auf älteren MOD-PS) waren, wird diese Kritik durch eine erfreulich schnelle Lokalisierung fast schon wieder wett gemacht. Dass sich bei einer so schnellen PAL-Anpassung allerdings auch gerne einige Fehler einschleichen, ist dabei nicht verwunderlich – doch zur Kritik kommen wir später.

Mit *Vandal Hearts 2* läutet Konami nun endlich die zweite Runde ihrer Vandalen-Saga ein, und das Sequel wurde tatsächlich in vielen Belangen verbessert – oder besser gesagt "verändert" (ob man's nun mag oder nicht). Die Hintergrundgeschichte gibt sich dabei aber recht gewöhnlich und läuft, auch wenn sich ab und zu einige Wendungen ergeben, relativ linear und vorhersehbar ab. Der Plot spielt in einer mittelalterlich angehauchten Fantasy-Welt, die schon seit vielen Jahren von einem greulichen Bürgerkrieg gebeutelt wird. Das arme Volk leidet unter der Knechtschaft einer elitären Gruppe von Edelleuten, die unverschämt hohe Steuern einfordern, um damit die Kriegsmaschinerie in Gang zu halten und ihre Ritter brandschatzend durch die Dörfer schicken. Mord und Vergewaltigung sind an der Tagesordnung. Euch berührt diese Misere allerdings recht wenig: Als Anführer einer kleinen Banditen-Bande überfallt ihr militärische Versorgungs-Züge, Forts und

Die Alternativen

■ Viel Auswahl haben Fantasy-RPG/RBS-Fans ja nicht gerade auf der PlayStation. Wer allerdings Geschmack an diesem Genre gefunden hat, dem können wir zumindest vier weitere Games dieser Art anbieten. Diese findet ihr in den Kästen des Artikels.

Einige der Zaubersprüche:













■ **Neue Zaubersprüche werden in *Vandal Hearts 2* nicht erlernt, sondern anhand von Rüstungsteilen eingekauft.**

Legend of Kartia:

■ Trotz Schwächen in der Übersetzung (alle Magie-Symbole werden auch in der PAL-Fassung als Kanji-Zeichen dargestellt) konnte uns auch *Legend of Kartia* tagelang fesseln. Vor allem die Möglichkeit, sich seine eigenen Items bzw. Rüstungsteile herzustellen, sorgt für die nötige Portion Eigenständigkeit. Durch den recht moderaten Schwierigkeitsgrad auch für Einsteiger zu empfehlen.



▲ **Die Menüführung ist äußerst vorbildlich gestaltet worden. Auf einen Blick erkennt ihr die zu erwartenden Status-Veränderungen bzw. neue Spells und könnt das neue Stück auch sofort anlegen.**

▲ **Schon aus dem ersten Teil bekannt: Sobald einer oder mehrere eurer Mitstreiter neben einem Gegner stehen, unterstützen diese den angreifenden Helden, wodurch dieser effektiver zuschlagen kann.**

Final Fantasy Tactics:

■ Leider nur als NTSC-Fassung zu haben – fleißige Importer schwören darauf. Dieser RBS-Ableger der *Final Fantasy*-Serie vereint geniale Spielbarkeit und eine durchdachte Geschichte in einem Produkt. Vor allem das vielschichtige Job-System lädt zu stundenlangem Probieren ein. Wer allerdings ein recht niedriges Frust-Potential besitzt, sollte sich den Kauf noch mal überlegen – *FFT* ist knackschwer.





▲ **Rot markierte Felder kennzeichnen die Einsatzreichweite eurer Waffe.**

Soldaten-Stellungen um euer eigenes Überleben zu finanzieren. Doch an einem schicksalhaften Tag befreit ihr auf einem eurer Raubzüge zufällig auch einen hochrangigen Offizier, der euch daraufhin bittet, ihm bei dem Versuch, den schrecklichen Krieg zu beenden, zu helfen. Zwar stimmt ihr anfangs nur der unverschämt hohen Prämie wegen zu, folgt aber schon bald eigenen Idealen und werdet so im Laufe des Spiels zu einem richtigen Volkshelden.

Neben den vielen Cut-Scenes, die zwischen und auch während den Kämpfen den Story-Verlauf weitererzählen, sind es natürlich die zahlreichen Scharmützel, die den Spielspaß ausmachen. Und da ließ sich Konami nicht lumpen und fügte einige interessante Neuerungen ein. Zuallererst sticht dem geneigten Strategen das sogenannte Dual Battle-System ins Auge. Denn bei *Vandal Hearts 2* steuert ihr nicht Zug um Zug eure eigenen Einheiten, gefolgt vom Gegner, sondern mehr oder weniger gleichzeitig. Sobald ihr eine Aktion ausführt, wird der Bildschirm vertikal gesplittet und auch der Gegner bewegt eine seiner Einheiten. Durch dieses System ergeben sich einerseits einige ganz nette taktische Möglichkeiten (zumal die "KI" sehr vorhersehbar arbeitet), andererseits auch immer wieder Leerläufe, in denen ihr (meistens zu Beginn einer Runde) eine Figur sinnlos zieht, nur um zu sehen, was der Gegner macht und dann darauf reagieren zu können. Licht und Schatten also. Ebenfalls neu in dieser Form ist das Magie-System: Eure Recken lernen neue Spells nämlich nicht, wie meistens üblich, durch Level Ups, sondern erstehen Zaubersprüche durch das Ausrüsten mit neuen Waffen und Schilden. Jeder Rüstungsgegenstand verfügt dabei über einen ihm eigenen Spruch, den ihr durch einige Kampfhandlungen erst aktivieren müsst. Kauft ihr euch ein neues Schwert oder einen härteren Schild, könnt ihr bereits gelernte Sprüche der alten Waffe auf die neue übertragen – dies funktioniert allerdings nur bei Waffen gleicher Gattung wie Schwertern, Bogen, Lanzen usw. Wenn uns *Vandal Hearts 2* in Bezug auf die zwar nicht gerade innovative, aber trotzdem fesselnde Story-Line und die sehr gut durchdachten und perfekt spielbaren Auseinandersetzungen durchaus gefallen konnte, so müssen leider vor allem bei der deutschen Umsetzung einige Einbußen

Vandal Hearts:

■ Schon der Vorgänger glänzte durch ausgetüftelte Kampf-Schauplätze und eine überzeugende Story-Line. Besonders spaßig wurde die ganze Sache für Profis, wenn es darum ging, während einer Schlacht auf dem Battle-Field zusätzlich noch insgesamt vier wichtige Items zu finden, um die Verwandlung des Hauptcharakters in den allmächtigen "Vandalier" zu initiieren.



▲ **Als Vandalier könnt ihr sämtliche Zaubersprüche aussprechen und alle im Spiel vorkommenden Items benutzen.**



Christian's Meinung:

Gut!

„Spielsystem hui – Übersetzung ziemlich pfui"

■ Weder Fisch noch Fleisch? Nein, ganz so krass ist es nicht. Wer auf eine perfekte Umsetzung in Bezug auf die Sprache verzichten und sich auch mit dem ungewöhnlichen Dual Battle-System anfreunden kann, kommt voll auf seine Kosten. Jede Auseinandersetzung, sei es nun ein Hinterhalt in einer engen Schlucht oder Kämpfe in den Gassen eines Dorfes, wurde bis ins Detail durchdacht und ist wunderbar spielbar. Auch an das Magie-System kann man sich nach einiger Zeit gewöhnen: Zwar muss man bei jedem Wechsel einer Waffen-Art oder einfach, wenn schon jeder Magie-Slot besetzt ist, auf liebgewonnene Sprüche verzichten, bekommt aber im Ausgleich dafür meist einen ähnlichen, stärkeren Spell, der den alten sowieso nutzlos macht. Ich kann euch das Game auf jeden Fall empfehlen – erwartet nur, wie schon erwähnt, keine tadellose Übersetzung der Texte.

▲ Auf dieser Landkarte bewegt ihr euch fort. Grüne Punkte habt ihr schon besucht (und könnt dort nach Wunsch immer wieder kämpfen, um aufzuleveln), rote Punkte stellen noch nicht besuchte Kampf-Schauplätze dar, und der etwas größere Diamant ist euer Missionsziel. Nicht zu sehen ist die blaue Markierung, die eine Stadt darstellt, in der ihr euch neu ausrüsten und etwas Small-Talk halten könnt.

Shortcut

- ☺ durchdachte Kämpfe
- ☺ nettes Magie-System
- ☺ gute Story
- ☺ eingängige Menüführung
- ☹ veraltete Grafik
- ☹ schlechte deutsche Übersetzung
- ☹ lange Ladezeiten
- ☹ langweiliger Soundtrack



▲ Hier das Dual Battle-System: Links zieht der Gegner eine Figur, rechts bewegt sich einer eurer Recken.

▲ Auf Wunsch könnt ihr euch die Reichweite des Gegners anzeigen lassen. Im roten Bereich kann der Feind mit seinen Waffen zuschlagen, gelb markiert ist die Reichweite der Zaubersprüche.



gemacht werden. De facto bedeutet dies: Die Übersetzung ist ganz einfach ziemlich schlecht. Wenn man alle Hühneraugen zudrückt, könnte man ja vielleicht noch die zahlreichen Satzstellungs-, Interpunktions- und Rechtschreibfehler akzeptieren, doch der absolut unpassende "Street-Slang", der die Fantasy-Stimmung viel zu oft zugrunde richtet, will sich überhaupt nicht in das Gesamtbild

▲ *VH2* ist in verschiedene Kapitel eingeteilt. Zu Beginn, im Prolog, seht ihr euch noch als jungen Knaben, der aufgrund eines fiesen Hinterhalts aus seinem Dorf fliehen muss. Erst sieben Jahre später, in Kapitel 1, beginnt die eigentliche Story.



Master of Monsters:

■ Dieses Game erwähnen wir an dieser Stelle nur, um euch eindringlich zu warnen. Sobald ihr diesen oder einen ähnlichen Screen auf eurem Fernseher erblickt, könnt ihr euch sicher sein, irgendetwas falsch gemacht zu haben (nämlich dieses Game in eure PS zu legen). Null Story, Präsentation unterster Schublade und Kämpfe, die langweiliger nicht ablaufen könnten, trieben uns beim Test die Tränen in die Augen.



▲ Trotz guten Ansätzen eintönig, witzlos, langweilig: *MoM.*



▲ Wenn ihr neue Waffen ersteht, solltet ihr die bereits gelernten Spells in diesem Screen auf die neue Waffe übertragen.



▲ Checkt vor Kampfbeginn vorsichtshalber immer die Aufstellungen der Einheiten.

einfügen. Eine etwas sorgfältigere Lokalisierung wäre eigentlich schon wünschenswert gewesen. Die Präsentation geht mit den verspielten Umgebungen und angenehmer Farbgebung dafür wieder in Ordnung, wenn auch die Bitmap-Figuren ziemlich pixelig daherkommen und mit zu wenig Animations-Phasen ausgestattet wurden. Derselbe Eindruck trifft dann auch auf den Sound zu: Viele sehr repetitive und unterdurchschnittliche Stücke wechseln sich ab mit einigen gut komponierten Songs – sogar auf den ein oder anderen Ohrwurm müssen wir nicht verzichten. CD

Vandal Hearts 2



RBS/RPG

■ Features: CD, MC, A

- ■ Entwickler: Konami
- ■ Hersteller: Konami
- ■ Preis: ca. 100 Mark
- ■ Geeignet ab: 12
- ■ Schwierigkeit: schwierig

Grafik	Musik	Sound
65%	67%	64%

SPIEL SPASS 77%



Nightmare Creatures II

Wut, Rache und eine handliche Axt – dieser explosive Mix verspricht Action pur.





▲ Kann es sein, dass gerade jemand im Eifer des Gefechts seinen Kopf verloren hat?



▲ Wenn irgendwie möglich, solltet ihr vermeiden, euch auf Kämpfe mit mehrern Gegnern gleichzeitig einzulassen.



▲ Diese weibliche Kreatur gehört unserer Meinung nach zu den beängstigendsten Figuren. Das liegt wohl am Geschlecht...

Die Story von *Nightmare Creatues II* knüpft 100 Jahre nach dem Ende des ersten Teils an. Der fälschlicherweise tot geglaubte Vorzeigebösewicht Adam Crowley ist zurück und plant erneut die Übernahme der Weltherrschaft. Da dieser Bestie in Menschengestalt jedes Mittel recht ist, entführt er den armen Wallace, der im Besitz eines wichtigen Artefakts ist, und setzt den Armen Experimenten aus, auf die wir an dieser Stelle aus Gründen des guten Geschmacks nicht eingehen möchten. Doch es gelingt ihm zu entkommen, und Rache ist ja bekanntlich süß.

Klar, dass ihr die Rolle des gepeinigten, schrecklich entstellten und seines Verstandes beraubten Wallace übernehmt. Keine Frage auch, was euer Ziel ist: Schnappt euch Crowley und befreit eure einzige Freundin Raqueel Donnerty, die der Unhold in seine Gewalt gebracht hat. Bereits das sehr stimmungsvolle Intro und das absolut kultige Optionsmenü (wählt mal den Menüpunkt "Therapie") stimmen euch phantastisch auf das folgende Abenteuer ein. Ihr schnappt euch also eure Axt und macht euch auf den Weg zum Oberbösewicht, der euch vom nächtlichen London über ein verlassenes Krankenhaus und düstere Katakomben bis ins ferne Paris führt. Doch Crowley wäre kein echter Finsterling, hätte er sich nicht hinter einer schier endlos scheinenden Horde Monster verschanzt. Insgesamt trefft ihr auf 22 verschiedene Feindgattungen, die sich anscheinend gegenseitig in ihrem ekelhaften Aussehen zu übertrumpfen versuchen. Angefangen bei den klassischen Zombies reicht das Panoptikum des Grauens von mutierten Wolfsgestalten über riesige Spinnenmenschen bis hin zu missgestalteten Frauen (zumindest lässt die Brust darauf schließen). Neben der Holzaxt findet ihr auf eurem beschwerlichen Weg gelegentlich Pistolen, die jedoch leider auf nur einen Schuss beschränkt sind. Dieser reicht im Normalfall aber auch aus, um den meisten Gegnern den Garaus zu machen. Neben diesen bodenständigen Waffen könnt ihr auch auf acht verschiedene Zaubersprüche zurückgreifen. Von Feuerbällen, die die untote Brut bei (lebendigem?) Leib grillen, über Erdbeben bis hin



► Axt gegen Motorsäge. Man merkt dem Game die 100 Jahre seit dem Vorgänger gut an.

„Auch wenn der Rätselanteil deutlich geringer wie in Genrekollegen à la *RE* ausfällt – das Horrorflair kommt auch so phantastisch rüber."

Nightmare Creatures II
Action-Adventure

■ Features

MC · DS · 3D

- Entwickler: Kalisto
- Hersteller: Konami
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: 18
- Schwierigkeit: schwer

Grafik	Musik	Sound
84%	80%	78%

SPIEL SPASS 83%



▲ Der Feuer-Zauberspruch ist einer der effektivsten im ganzen Spiel. Nebenbei sieht er auch toll aus ...



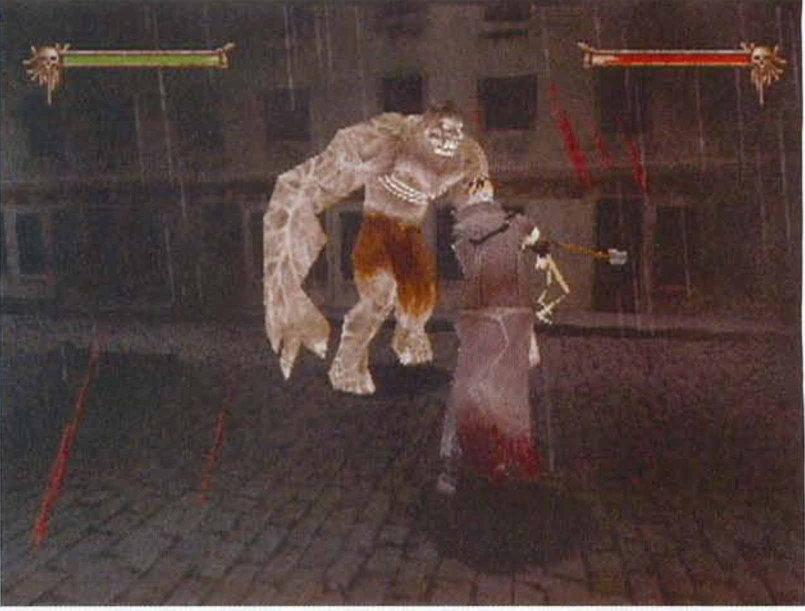
▲ Wer schon mal in Raccoon-City war, kennt die Regel: Störe nie einen Zombie beim Essen.



▲ Im Laufe des Games erfahrt ihr neue Combos, mit denen sich noch effektiver kämpfen lässt.



▲ **Toll! Keinen Verstand mehr, ein Aussehen wie zu Halloween und alles, was bleibt, ist eine kleine Axt. Machen wir das Beste daraus.**



▲ **Diesen Kerl kennen wir doch noch aus dem ersten *NC*. Was soll´s, Wiedersehen macht Freude.**





▲ **Hand aufs Herz: Wer würde wirklich wissen wollen, was sich hinter diesem Netz verbirgt?**



▲ **Auf dem Eiffelturm nähert sich das Game seinem schaurigen Höhepunkt.**

zu Fliegenschwärmen, die eure Gegner in Sekundenschnelle auffressen, ist alles dabei, was sich das Monsterjäger-Herz nur wünschen kann. Doch auch die Axt selbst ist nicht zu unterschätzen, lässt sich damit doch, kurz bevor die Gegner ihr Lebenslicht ausblasen, ganz besondere Special-Moves ausführen, mit denen ihr euch auf sehr beeindruckende (wenn auch nicht ganz jugendfreie Art und Weise) der Monster entledigt. Trotz aller rohen Gewalt sind die Kämpfe an sich keineswegs anspruchslos gelöst. Im Gegenteil, ihr habt die Wahl zwischen verschiedenen Schlag- und Blockvarianten und könnt, falls ihr von mehreren Gegnern angegriffen werdet, mit den Shoulder-Tasten zwischen den Angreifern durchschalten. Durch die neuen Fähigkeiten des Helden – wie Schimmen, Klettern, Tauchen und Springen – werden neben kämpferischen Qualitäten auch die grauen Zellen ein wenig mehr als im Vorgänger gefordert, ohne jedoch zu einer Art Horror-Lara zu werden. Zwar werdet ihr auch mal Sprungpassagen meistern und kleine Puzzles lösen müssen, doch alles in allem liegt der Schwerpunkt des Games nach wie vor auf den Kämpfen gegen die Monster. Durch seine Fähigkeit zu tauchen werdet ihr beispielsweise auch in Kämpfe unter Wasser verwickelt werden, wobei ihr ständig auf euren begrenzten Sauerstoffvorrat achten müsst. Dieses Feature erzeugt zusätzlichen Druck und verstärkt das Panik-Gefühl, unter dem der Held leidet. Die Entwickler hatten Einsehen und haben auf das "Adrenaline"-Feature verzichtet, das euch im ersten Teil ständig zu neuen Kämpfen gezwungen hat. So bleibt euch mehr Zeit, die Räume in Ruhe zu durchsuchen. Und diese bieten einiges fürs Auge. Von allerlei herumstehendem Krempel bis hin zu Kisten mit Items gibt es viel zu untersuchen. Destruktive Charaktere wird es in diesem Zusammenhang freuen, dass nahezu jeder herumstehende Gegenstand zerstört werden kann. Überhaupt wurde sehr viel Wert auf Interaktivität mit der Umgebung gelegt. Ketten fangen im Vorbeigehen an zu schwingen, Tücher flattern im Wind und es tropft Wasser von den moderigen Decken. Glaubt uns, die Räume sehen auch ohne Monster schon beängstigend aus. Auch wenn das Game zunehmend schwerer wird, ist kein Frust angesagt. Ausreichend Speicherpunkte stellen sicher, dass ihr nie mehr als ein paar Räume wiederholt durchspielen müsst.

Neben der verbesserten Grafik-Engine, die trotz einer Auflösung von 512 x 240 und einem aus über 700 Polygonen zusammengesetzten Helden bei mehreren Gegnern nicht in die Knie geht, beeindruckt vor allem das intelligente Streaming-Feature. Ähnlich wie in *Soul Reaver* werden neue Levelabschnitte unbemerkt im Hintergrund nachgeladen, so dass die dichte Atmosphäre nicht durch einen "Loading"-Screen zerstört wird. Zwischen den Leveln werdet ihr durch gruselige Videos in Gamegrafik auf die kommenden Abschnitte vorbereitet. Viel Grusel-Spaß! AB



▲ **Unter Wasser seid ihr besonders verletzlich. Also seht zu, dass ihr schnell Land gewinnt.**



▲ **Leider sind die Extras relativ spärlich verteilt. Also hebt sie gut auf.**

Shortcut

- ☺ **deutlich bessere Grafik als im Vorgänger**
- ☺ **sehr umfangreiche Level**
- ☺ **geniale Schockeffekte und spannende Story**
- ☹ **mit zunehmendem Spielverlauf immer schwerer**



Super!

„*NCII* hackt rein! Für Horrorfans ein Muss!“

Axel's Meinung:

■ Wer auf die unzähligen Puzzles eines *RE* verzichten kann, hat mit *Nightmare Creatures II* einen neuen Grund für schlaflose Nächte gefunden. Die düstere Atmosphäre ist wunderbar gelungen und in jedem Raum erwarten euch neue, blutige Überraschungen. Allein die Animationen des Hauptdarstellers Wallace sind eine Klasse für sich und machen das Monster-Metzeln auch in optischer Hinsicht zu einem Hochgenuss. Durch die enorme Größe der Level und den gesalzenen Schwierigkeitsgrad solltet ihr aber trotz der fairen Speicheroptionen eine Menge Geduld und starke Nerven mitbringen.





■ Um den schnellen Zugriff auf wichtige Items zu gewährleisten, könnt ihr drei davon in eure Tasche stecken und sie bei Bedarf sofort einsetzen, ohne zuerst in ein Menü schalten zu müssen.



▲ Bereits besuchte Orte könnt ihr immer wieder aufsuchen, um nach noch nicht gefundenen Items zu stöbern.


▲ Neben den üblichen Kämpfen und Rätseln wollen auch noch knifflige Sprung-Passagen von euch gemeistert werden.

Alundra 2

Testversion eingetroffen+++stop+++ Baron Diaz kann was erleben+++stop+++ wir verkloppen fiese Robo-Piraten+++



Vor langer Zeit herrschten Piraten über die Erde und die Menschen lebten in Angst und Schrecken. Es war eine schreckliche Zeit, in der Mord, Diebstahl und Vergewaltigung zum Alltag gehörten. Nur das Königreich Varuna, beschützt durch den edlen und mächtigen Regenten, blieb lange Zeit vor den Attacken der Übeltäter verschont.

Doch ewig konnte dieser Zustand vollkommener Glückseligkeit ja nicht andauern, und so verwundert es nicht, dass schon bald dunkle Wolken am Horizont auftauchten, die nichts Gutes verheißen sollten. Wie so oft herrschten auch auf dem ansonsten friedlichen Hof des Königs finstere Intrigen – Baron Diaz ist's diesmal, der im Hintergrund seine Pläne spinnt. Diaz und der verrückte Hofmagier Mephisto verbünden sich mit den Piraten, kidnappen den rechtmäßigen Herrscher und setzen an seiner Stelle eine hölzerne Marionette auf den Thron – bis auf Alexia, der Tochter des Königs, merkt niemand den Unterschied (muss ja ein toller Hecht gewesen sein, dieser König...). Doch um gegen die üblen Verschwörer vorzugehen, braucht Alexia stichhaltige Beweise, die sie dem Volk vorlegen kann. Da sie alleine aber nur wenige Chancen hat, gegen die Finstermänner vorzugehen, sucht sie die Unterstützung vom berüchtigten Piraten-Jäger Flint, in dessen Rolle ihr natürlich schlüpft. Gemeinsam macht ihr euch nun auf die beschwerliche Reise durch das Land Varuna und über dessen Grenzen hinaus, um die Übeltäter zu besiegen, damit Recht und Ordnung wieder hergestellt werden. Dabei kommt ihr recht schnell einem unheiligen Kult auf die Spur: Die gefährlichen Mechano-Wesen, die seit kurzem ihr Unwesen treiben und die Piraten auf ihren Raubzügen unterstützen, sind gar keine Roboter aus irgendwelchen unterirdischen Forschungs-Werkstätten, sondern Cyborgs, hergestellt aus den friedlichen Bewohnern des Königreichs. Mit seiner schwarzen Magie und mysteriösen Aufziehschlüsseln, die Mephisto in die Lebewesen steckt, kann er diese verwandeln und für seine eigenen üblen Pläne verwenden. Steckt da noch mehr dahinter? Was planen die finsteren Gesellen? Könnt ihr die Gefahr, die die Welt bedroht, noch rechtzeitig verhindern? Fragen, die ihr schon selbst beantworten müsst...

Kein Vergleich zum Vorgänger

Nicht nur Story-technisch hat *Alundra 2* nichts mehr mit dem Vorgänger gemein. Auch die gesamte grafische Aufmachung wurde überarbeitet und präsentiert sich nun nicht mehr aus der simplen 2D-Vogelperspektive, sondern ist komplett in 3D-Polygon-Grafik gehalten. Dabei steuert ihr Flint aus einem schräg über seinem Kopf angesetzten Third-Person-Kamerawinkel durch die Abschnitte und könnt diese, um die Übersicht zu wahren, in 45°-Schritten um ihn herum rotieren und in drei Stufen heran- bzw. wegzoomen. Eure Vorgehensweise entspricht dabei dem üblichen Action-Adventure-Usus. Mit Fortlauf der Story werden euch immer wieder neue Locations (die ihr, um z.B. noch nicht entdeckte Items zu finden, immer wieder aufsuchen dürft) zugänglich, in denen ihr dann den Action-Teil bestreitet. Um nicht nur eure Reaktionen und einen schnellen Schwert-

Shortcut

- ☺ gute deutsche Übersetzung
- ☺ witzige Slapstick-Sequenzen
- ☺ atmosphärische Backgrounds
- ☹ zu wenige Innovationen
- ☹ längere Ladezeiten

In-Game-Cut-Scenes

■ Vor allem die Cut-Scenes sind gut gelungen und sparen nicht mit bissigem Humor.











▲Vor diesem wütenden Stier müsst ihr zuerst flüchten und so viele Items wie möglich einsammeln (ähh... ja... nun – ist gar nicht so leicht, Screenshots zu machen und nebenbei gut zu spielen... ;), bis er euch schlussendlich doch in der Arena zur Rede stellt.









▲ In diesem Haus könnt ihr gesammelte Pfeile in einem Dart-Spiel einsetzen und die gewonnenen Punkte in wertvolle Items eintauschen.



Gut!

„Bekannte Komponenten gut gemischt"

Christian's Meinung:

■ *Alundra 2* ist ein durchgehend solides Action-Adventure, das zwar zu keinem Zeitpunkt irgendwelche Innovationen oder gar designerische Höhenflüge bietet, aufgrund des flüssigen Gameplays aber trotzdem für einige Stunden motivieren kann. Die Grafik geht dabei voll in Ordnung und bietet von idyllischen Wald-und-Wiesen-Szenarien, düsteren Burg-Verliesen und eisigen Bergpässen bis zu tropischen Südsee-Stages alles, was man sich wünschen kann. Wo die Kämpfe gegen Normalo-Gegner recht eintönig ablaufen, läuft *Alundra 2* bei den Endgegner-Fights zu Höchstform auf: Ohne die richtige Strategie geht hier gar nichts. Nette Zwischenspielchen wie Dart oder die obligatorische Fahrt auf einer Lore lockern das Gameplay angenehm auf. Kein Meilenstein, aber für Action-Adventure-Fans ein durchaus empfehlenswerter Kauf.



Bilderbuch-Intro

■ **Anhand eines Bilderbuches und unterlegt von ziemlich gut gelungener deutscher Sprachausgabe wird euch die hinterhältige Intrige von Baron Diaz erzählt.**











▲ Das haben wir gern: Eingekreist von Gegnern und von oben rollen auch noch ständig Hindernisse heran...



■ Um aus dem "Haus des Glücks" zu entkommen, nehmt ihr Platz in dieser Lore und müsst ein kleines Geschicklichkeits-Spielchen überstehen.

Finger zu beanspruchen, warten neben den Kampfhandlungen mit zahlreichen Cyborg-Gegnern auch noch die Genre-üblichen Rätsel im Stile von "Felsblöcke verschieben", "Schalter umlegen" oder "Items an einem bestimmten Ort einsetzen" auf euch. Um z.B. eine Schatzkiste zu erreichen, die auf einem brüchigen Stein platziert wurde, müsst ihr zuerst eine Bombe auftreiben, diese neben dem Felsen ablegen und einen Gegner mit Flammenwerfer so hinlocken, dass er die Bombe entzündet – die Rätsel sind zwar nicht gerade neu, aber zumindest gut ausbalanciert und immer wieder eine nette Abwechslung.

Gut geklaut ist halb innoviert

Wie bei den Zelda-Abenteuern müsst ihr auch ab und zu einfach alle Feinde eines Screens umlöten, um den weiteren Weg zu öffnen. Dumm nur, dass hier meistens kleine Cut-Szenes eingeblendet werden und ihr so wichtige Items, die die Gegner hinterlassen (dringend benötigte Energie z.B.) nicht mehr aufsammeln könnt. Damit ihr nicht nur mit primitiven Schwertschlägen auf die Gegner losgehen müsst, findet ihr in Schatztruhen versteckt Puzzleteile, die ihr beim Halbgott Jeehan ablegen müsst, wodurch ihr neue Combo-Attacken erlernt. Auch verschiedene Elementar-Zaubersprüche (Feuer, Wind, Wasser, Blitz), die sich im Laufe der Zeit auflevelн lassen, stehen euch recht bald zur Verfügung und erleichtern das Abenteurer-Leben ungemein (und sorgen auch für das ein oder andere Rätsel). Zwischendurch werdet ihr des öfteren mit kleineren Filmchen (In-Game-Grafik) erfreut, die die Story weitererzählen – manchmal auch herrliche Slapstick-Szenen im Stile bekannter Cartoons. Die deutsche Übersetzung der Texte sowie auch die gelungene Sprachausgabe wurden professionell gemacht und fallen in keinem Punkt negativ auf. Ein nicht gerade innovatives, doch sehr solides Sequel.



▲ Beim Buch könnt ihr zwischenspeichern, das blaue Energiefeld gibt euch Energie zurück. Schießt ihr mit dem richtigen Elementschuß auf die farbigen Dinger, passiert etwas besonderes.



▲ Wenn ihr an der Statue von Jeehan betet, werdet ihr umgehend in sein Dojo teleportiert. Er bringt euch im Eintausch gegen gefundene Puzzle-Teile neue Combo-Attacken bei.



Alundra 2

Action-Adventure

■ Features

CD | MC | DS | A

■ Entwickler: Contrail
■ Hersteller: Activision
■ Preis: ca. 60 Mark
■ Geeignet ab: frei
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
76%	74%	71%

SPIEL SPASS 74%









▲ Bei der Kampfaufstellung ist vor allem immer auf die Reichweite der Waffen der einzelnen Charaktere zu achten.



▲ Luca Blight: Dieser grausame und gewissenlose Scherge metzelt sich durch ein Dorf nach dem anderen.

Suikoden II

Und die Saga der 108 Sterne geht weiter...

Shortcut

- 108 Charaktere (nicht alle spielbar)
- netter Strategieteil
- geniale Menüführung
- Combo-Attacken
- keine Analog- und Rumble-Unterstützung
- schwache Präsentation



Obwohl – eigentlich hat *Suikoden II* ja, zumindest was die Story betrifft, nichts mehr mit dem Vorgänger zu tun. Diesmal wird uns die Geschichte über das Königreich Highland erzählt, das sich in einem Anflug von Größenwahn aufmacht, andere Länder anzugreifen.

Zwar seid auch ihr ein gebürtiger Highlander und Mitglied der Armee, werdet aber durch einen schändlichen Hinterhalt eures Kommandanten wegen Landesverrats gesucht und müsst aus eurer Heimat fliehen. Auf eurer Flucht werdet ihr von einer Rebellentruppe gefangen genommen, deren Anführer Victor und Flik (zwei Namen, die *Suikoden*-Fans kennen dürften) euch über die finsteren Pläne eures eigenen Landes aufklären. Kurzerhand entschließt ihr euch, der Bande beizutreten, und kämpft fortan für Frieden und Gerechtigkeit. So abgedroschen die Story zu Beginn auch klingen mag, so rasant entwickelt sie sich aber weiter und wird euch bald vollkommen in ihren Bann gezogen haben. Beim Plot lassen sich zwar wenige Parallelen zum ersten Teil ziehen, die gesamte Aufmachung wird Veteranen aber sofort bekannt vorkommen. Nach wie vor wurde die gesamte Welt von *Suikoden* in 2D-Grafik gehalten, die zwar trotz verspielter Kleinigkeiten wie herumhüpfende Vögel in der Stadt, Spiegelungen und witzigen Animationsphasen weit hinter dem Stand der Technik herhinkt, aber dennoch einen unvergleichlichen Charme versprüht.



▲ Achtung: Manchmal sind Combo-Attacken so kräfteraubend, dass ein Charakter danach mal eine Runde aussetzen muss.

Die größte Party seit langem

Auch einer der wichtigsten Punkte des Prequels, die Suche nach den 107 Kampfgefährten, finden wir nun wieder. Um gegen das Königreich Highland vorzugehen, sollt ihr neue Kampfgefährten rekrutieren und so den Rebellentrupp größer und stärker machen. Durch diese Suche ergeben sich neben dem Hauptplot noch zahlreiche Sub-Quests, die sich hervorragend in das Gesamtbild einfügen und nur selten aufgesetzt oder unpassend wirken. Habt ihr erst mal einige Mitstreiter aufgetrieben, ergibt sich ein weiteres Feature, das bereits *Suikoden* einen guten Ruf bescherte: die Möglichkeit der Combo-Attacken. Befinden sich in eurer maximal sechs Personen umfassenden Party Charaktere gleicher Gesinnung, Abstammung oder sonstiger Gemeinsamkeit, können diese im Kampf eine gemeinsame Attacke ausführen, die die verschiedensten Auswirkungen haben kann. Entweder wird so ein einzelner Feind mit einem mächtigen Schlag über den Jordan befördert, gleich alle Gegner mit Prügel eingedeckt oder die eigene Party geheilt. Dabei wird allerdings viel Experimentierfreude von euch gefordert, da ihr zu Beginn nicht wisst, welche Protagonisten gut miteinander können. Bei Kämpfen müsst ihr übrigens immer darauf achten, welche Waffen eure Recken mit sich schleppen. Da eure Party (so wie auch die Feinde) in zwei Reihen aufgestellt werden, können



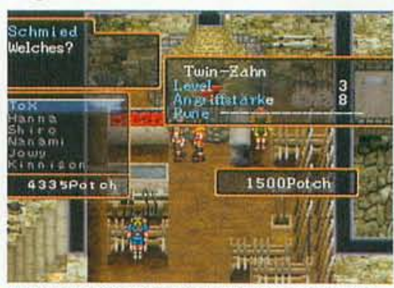
Suikoden II
RPG
Features
- Entwickler: Konami
- Hersteller: Konami
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: leicht

Grafik	Musik	Sound
69%	75%	73%

SPIEL SPASS 87%



▲ Die Menüführung wurde äußerst vorbildlich gestaltet.



▲ Neue Waffen könnt ihr zwar nicht einkaufen, eure alten aber immer wieder schärfen lassen.



▲ 16-Bit-Stil: Die Weltkarte gibt sich schlicht aber zweckmäßig.



Super!

„Wieder das geniale Feeling von Teil Eins“

Christian's Meinung:

Klasse! Schon *Suikoden* hat mir damals extrem gut gefallen – das Sequel setzt sogar noch einen drauf. Die kleinen, aber feinen Verbesserungen, der simple, aber passende Strategieteil, die liebevolle Aufmachung und natürlich die überzeugende Storyline mit den sympathischen Charakteren – es passt einfach fast alles. Dass die Präsentation der Zeit hinterherhinkt, nehme ich Konami dabei gar nicht übel, auch wenn z.T. extrem pixelige Sprites bei starken Zooms und hakelige Animationsphasen teilweise schon ein wenig ärgern. *Suikoden II* ist wieder mal ein absoluter Pflichttitel.







▲ Neben den normalen Party-Kämpfen bestreitet ihr in *Suikoden II* auch noch Zweikämpfe und Massenschlachten in einem kleinen Strategie-Teil.



Und das waren seine letzten Worte... Zwar könnt ihr in manchen Dialogen aus einem Multiple-Choice-Menü wählen – großen Einfluss nimmt dies jedoch nicht.



▲ Bis zu 108 Charaktere könnt ihr im Laufe des Spiels rekrutieren. Eure Party umfasst jedoch immer maximal sechs Kämpfer – ständiges Wechseln ist ein Muss.

z.B. Charaktere mit Nahkampfwaffen nicht aus der hinteren Reihe angreifen – achtet bei der Aufstellung also immer auf diesen Faktor. Neben den rollenspiel-typischen Party-Kämpfen (diesmal rundenbasiert) gibt es in *Suikoden II* noch zwei andere Konflikt-Arten. Zum ersten gibt es den Kampf Mann-gegen-Mann, bei dem sich nur zwei Krieger gegenüberstehen und sich mit den Kommandos "Verteidigen", "Angreifen" und "starker Angriff" nach dem Schere-Stein-Papier-Prinzip bekämpfen. Ab und zu müsst ihr auch wie schon im Vorgänger Massenschlachten bestreiten, die diesmal jedoch wie bei einem Strategie-Spiel auf einem in Quadrate eingeteilten Spielfeld, auf dem ihr eure Truppen rundenweise zieht, ausgetragen werden.

Die Sache mit der Magie

In *Suikoden II* lernt ihr neue Zaubersprüche nicht durch Level-Ups, sondern müsst euch diese als Rune in den Arm implantieren lassen. Manche Runen könnt ihr auch vom Schmied auf eure Waffe setzen lassen und dadurch Spezial-Angriffe wie z.B. einen Doppelschlag ausführen.









▲ Außer bei den Zaubersprüchen werdet ihr kaum mit fetzigen Effekten verwöhnt.

Funny Feature

Wer noch einen Spielstand des ersten *Suikoden* besitzt, kann diesen zu Beginn laden und so eine leicht veränderte Story spielen. Ein Feature, das Schule machen sollte – denken wir.



Mit Schwert und Magie

Klar, kein Rollenspiel kommt ohne fette Zweihänder, stahlharte Rüstungen und überirdischer Magie aus – so auch nicht *Suikoden II*. Neue Waffen könnt ihr zwar nicht erwerben (jede Figur besitzt von Beginn an die für sie typische Waffe), diese allerdings bei einem Schmied immer wieder mal schärfen lassen, um den Angriffswert zu erhöhen. Überdies lassen sich noch gefundene Runen in die Waffen einsetzen, die ihnen zusätzliche Fähigkeiten wie z.B. "Doppelschlag" verleihen. Auch die Magie basiert auf diesem Runen-System. Lasst euch einfach eine Rune in den Arm implantieren und erlernt so neue Spells. Das Menü-System wurde dabei großartig gestaltet: Jederzeit erkennt ihr z.B. beim Kauf einer neuen Rüstung die zu erwartenden Status-Änderungen, könnt das neue Teil sofort anlegen und den alten Plunder entweder in den Rucksack stecken oder billig verkaufen – und das alles, ohne in ein anderes Menü zu wechseln. Auch die deutsche Übersetzung gibt sich nur wenig Blößen und bringt die Atmosphäre recht gut rüber. Gratulation an Konami! CD



Intro und Zwischensequenzen:













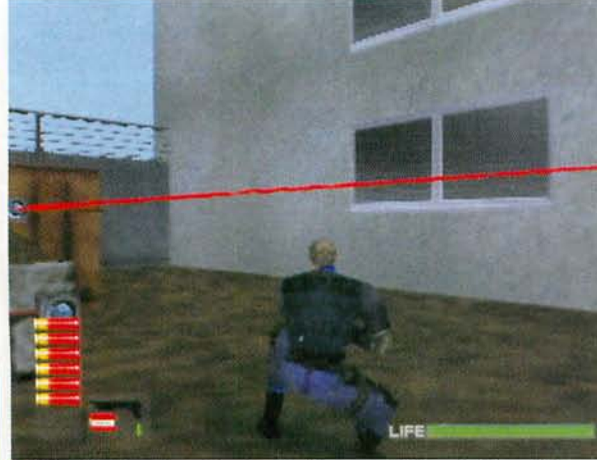












▲ Wenn ihr diese Laser-Barriere berührt, werdet ihr sofort gegrillt!



▲ Manchmal hilft kein Verstecken mehr – mit Sprint in die Deckung!

WinBack – Covert Operations

Ein einzigartiges N64-Agentenepos findet dank Virgin doch noch seinen Weg ins PAL-Land!

Nach unserem Import-Test der US-Version in der Ausgabe 12/99 hatten wir die Hoffnung auf eine offizielle Version eigentlich schon längst wehmütig begraben – doch siehe da: Urplötzlich taucht *WinBack* in den Release-Listen von Virgin auf und kurze Zeit später landet es auch schon im Redaktions-Modulschacht – die Jagd auf Hi-Tech-Terroristen kann beginnen!

Ein absolutes Worst-Case-Szenario ist eingetreten: Die rücksichtslose Terroristen-Gruppe "Crying Lions" (weinende Löwen) hat sich Zugang zur Kommandozentrale für einen für Kriegszwecke aufgerüsteten Satelliten verschafft und bereits ein Forschungszentrum beschossen. Die Gangster fordern die Unabhängigkeit ihres Fantasy-Lands Zarozcia und sind nicht bereit zu verhandeln – in drei Stunden wird der Satellit erneut feuerbereit sein. Die letzte Chance der Regierung: Die Anti-Terror-Einheit S.C.A.T. unter der Führung von Jean-Luc Cougar – ihr! Doch schon kurz vor dem Einsatz zerstreut sich das Team durch einen unvorhersehbaren Zwischenfall in alle Winde und jeder ist auf sich alleine gestellt. Obwohl von vielen Leuten permanent mit *Metal Gear Solid* verglichen, ist *WinBack* eigentlich als reines Action-Spiel konzipiert, das bei weitem nicht so storylastig wie Konami's Epos ist. Auch Agenten-schnickschnack wie Infrarot-Brillen, Rauchbomben oder Anti-Elektro-Spray werdet ihr hier nicht finden. Der Schlüssel zum Erfolg liegt bei der effizienten Nutzung der Umgebung und eurer Waffen. Alle nötigen Techniken werden euch in einem kurzen und knackigen Tutorial beigebracht. Ganz wichtig: Ihr könnt euch wie Solid Snake an Wände/Kisten/Säulen etc. stellen oder knien und das Gelände dahinter durch C-links und C-rechts in einer 360-Grad-Rotation nach verdächtigen Visagen absuchen. Habt ihr einen Terroristen erspäht, wird der Schurke mit C-unten quasi markiert, und ihr katapultiert euch mit dem R-Shoulder-Button aus der sicheren Deckung heraus, gebt ein paar Salven ab, lasst wieder los und Jean-Luc wird sich automatisch wieder in Deckung begeben! Habt ihr diese zentrale Gameplay-Technik erstmal verinnerlicht, steht einigen spannenden Nacht-Sessions nichts mehr im Weg. Bald werdet ihr schon von allen Seiten ins Visier genommen, hechtet hinter eine Kiste, erwidert das Feuer mit Pistole, Shotgun, Uzi oder Raketenwerfer, wechselt die Position, verschanzt euch woanders usw. Einige Zonen der Kommandozentrale sind durch Laserbarrieren gesichert, die ihr erst ausschalten müsst, wenn ihr nicht gegrillt werden wollt. In Sachen Schwierigkeit geht Koei nicht gerade zimperlich mit euch um: Gerade die ersten Level sind extrem lang und mit Dutzenden von schießwütigen Kumpanen übersät – zwei, drei unachtsame Aktionen (gerade in Panik kassiert man oft mehr Treffer als einem lieb sein kann!) und ihr geht zu Boden und es heißt wieder von vorne anfan-

Shortcut

- ☺ geniales neues Gameplay-Element
- ☺ guter Tutorial-Modus
- ☺ prickelnde Terroristen-Shootouts
- ☺ hohe Motivationskurve
- ☺ ordentliches Level-Design
- ☺ 4-Player-Deathmatch-Modus
- ☺ PAL-Anpassung
- ☹ optisch nur besserer Durchschnitt
- ☹ eigentlich nur ein Musikthema
- ☹ sehr hoher Schwierigkeitsgrad
- ☹ manchmal Kamera-Probleme



▲ Der Multiplayer-Modus wartet mit einigen unüblichen Deathmatch-Spielarten auf.



▲ Der Kamerad oben leuchtet zu seinem Pech in die falsche Richtung, während wir zielen.



▲ Ab und zu trefft ihr auf Team-Kollegen, die euch nach einem Plausch wieder allein lassen.



Super!

„In the Line of Fire!"

Ralph's Meinung:

■ Man kann über die trostlose Optik mit der Kistenlandschaft und dem Grau in Grau plus feinstem englischen Nebel schimpfen, soviel man will – der Spielspaß stimmt bei *WinBack* auf der ganzen Linie, und das zählt letztendlich. Obwohl die N64-Only-Agentenmission eigentlich nur auf einem einzigen, aber genialen Prinzip beruht – hinter Objekten verstecken, Gegner ins Visier nehmen, hervorspringen, ballern und wieder in Sicherheit – nutzt sich der Suchtfaktor hier auch mit steigender Spielzeit nicht ab. Ihr müsst stets auf der Hut sein – die Terroristen lauern überall, und *WinBack* verzeiht keine Fehler: Einmal nicht aufgepasst und der lange steinige Weg muss erneut erklommen werden. Ein gut durchdachtes Level-Design mit Laserbarrieren, MG-Türmen, immer versierter werdenden Angreifern und John-Woo-Style-Boss-Shootouts halten die Motivation stets auf hohem Niveau. Schade, dass trotz Expansion-Pak-Support nur ein Musik-Thema aufs 128-MBit-Modul gepasst hat, das sich *Metal-Gear*-like eurer Gesundheit anpasst und von ruhig bis hochdramatisch reicht. Trotz ein paar Kamera-Problemen (Wo bin ich, warum gibt's keine Ego-Perspektive?) ein Top-Hit des Genres mit Seltenheitswert auf dem N64 – und dazu noch exklusiv: Da kann man diesmal auch das leichte Nebel-Drama nachsichtig bewerten. Unbedingt besorgen!

Der ultimative Agenten-Dreikampf

■ Auf zum großen Spionage-Vergleich – wer infiltriert am besten, wer killt am lautlosesten, wer hat die meisten Waffen, wer die besten Features? Ein N64-Agent tritt gegen zwei PS-Undercover-Killer an. Hier unsere große Vergleichstabelle:

	Metal Gear Solid (PS)	WinBack – Covert Operations (N64)	Syphon Filter 2 (PS)
Anzahl Waffen	9	5	11+
Agenten-schnickschnack	12 +	–	5 +
Stage-Karte mit Zielanzeige	Ja/Nein	Ja/Nein	Ja/Teilweise
Codec-Funk	Ja – beidseitig	Nein	Ja – einseitig
Sniper-Waffen mit Zoom	Ja	Nein	Ja
Radar	Ja	Nein	Ja
Alarm-Modus	Ja	Nein	Nein
Gegner-Lock-On	Nein	Ja	Ja
Strafing	Nein	Nein	Ja
Täuschungs-manöver	Ja	Nein	Nein
Trainings-Modus	Ja	Ja	Nein
Zwischen-sequenzen	Game-Engine	Game-Engine	Render-FMVs
Multiplayer-Modus	Nein	Ja – 4 Spieler	Ja – 2 Spieler
Perpektiven-Wechsel an Wänden	Ja	Ja	Nein
Automatisch Deckung verlassen und Angriff	Nein	Ja	Nein
Speicher-Möglichkeit	Immer	Erst nach einer Stage	Erst nach einer Stage
Ego-Perspektive	Ja	Nein	Ja
VG-Spielspaß	97 %	84 %	78 %


Metal Gear Solid (PS)


WinBack – Covert Operations (N64)


Syphon Filter 2 (PS)

gen. Leider gibt's pro Level nur einen Rücksetzpunkt, und gepeichert werden darf nur am Ende. Komischerweise macht *WinBack* jedoch trotz eigentlich durchschnittlicher N64-Optik derart Laune, dass man es immer wieder versucht – das nennen wir einen gekonnten Motivationsaufbau. Habt ihr es erstmal bis zum Eingang des Gebäudes geschafft, dürft ihr es mit großkalibrigen MG-Stationen, harten Bossgegnern und trickreichen Feinden aufnehmen: Manche rennen einfach von hinten auf euch zu und murksen euch mit einem Messer ab – da fällt einem erstmal verdutzt die Kinnlade runter! Kritisieren müssen wir an dieser Stelle, dass die automatische Zielerfassung nicht immer hundertprozentig funzt – manchmal feuern Gegner munter auf euch, die ihr nicht ins Visier nehmen könnt und statt dessen mühsam und risikoreich mit dem manuellen Laserpointer zur Strecke bringen müsst. Spätestens dann solltet ihr auch die essentiellen Überlebenstaktiken intus haben: Versucht stets, Gegner von hinten zu erwischen – sie brauchen so viel weniger Treffer und locken durch die Schussgeräusche keine neuen Terroristen an. Dazu müsst ihr die Landschaft zu eurem Vorteil ausnutzen und euch von einem Objekt zum nächsten schleichen. Und zum anderen sollte euch niemals in einem Gefecht die



▲ Hier seht ihr das Konzept von WinBack: Stellt euch an eine Wand, zielt auf den ahnungslosen Terroristen, springt aus der Deckung und verpasst ihm eine Ladung Blei: Einfach und spaßig!

Munition ausgehen – ladet stets in Deckung nach. Werdet ihr nämlich während des Nachladens getroffen, wird die Animation abgebrochen, dann von neuem gestartet und ihr seid wieder völlig wehrlos. Manchmal gibt's auch eine fixe Kameraansicht, in der ihr eure Zielgenauigkeit im manuellen Anvisieren beweisen müsst – oder ihr lauft einfach davon, was auch möglich ist. Zum musikalischen Bereich ist folgendes anzumerken: Manchen wird das *WinBack*-Thema – das zwar wandlungsfähige, aber einzige Stück auf dem Modul – mit der Zeit auf die Nerven gehen. Uns hat's jedoch nichts ausgemacht: Erstens passt es sich immer der Spannung an, und zweitens lieber ein gutes als fünf mittelmäßige Tracks. Knackpunkt deutsche Version: Da die Gegner auch in der US-Version nicht bluten, gab's da sowieso keine Probleme. Einziger Unterschied: Die Texte wurden weitestgehend korrekt übersetzt, Sprachausgabe ist bis auf einige Panik-Samples der Terroristen ("There he is!") sowieso keine vorhanden – vielleicht hätte man doch ein 256-MBit-Modul nehmen sollen. RK


▲ Grafisch hat Koei leider keine Meisterleistung vollbracht: Grau in Grau dominiert.


▲ Von erhöhter Position nimmt Ralph Sanka ins Visier – dank Lock-On kein Problem.

Multiplayer

■ Auch für Freunde der gepflegten Splitscreen-Schlachten ist in *WinBack* ordentlich was geboten. Duelliert euch entweder im klassischen Deathmatch zu viert, färbt verschiedene Blöcke im Cube Hunt ein (gegnerische Treffer dezimieren die bereits gesammelten wieder), testet eure Schnelligkeit im Quick Draw, bildet Teams im Team Battle oder jagt euch im Point Match. Für Abwechslung ist also bestens gesorgt!






▲ Abkürzungen stellen euch vor eine harte Wahl. Der eine Weg mag zwar kürzer sein, doch auf dem anderen warten vielleicht Bonusobjekte.


▲ Im 2-Spieler-Modus kommt es zu knallharten Kopf-an-Kopf-Rennen. Der Fiesere gewinnt.


▲ Obwohl das Game extrem schnell läuft, bleibt noch Power für Animationen der Fahrzeuge.

4 Wheel Thunder

So schnell seid ihr mit Sicherheit noch nie durchs Gelände gerast!

Shortcut
- ☺ unglaublich schnell
- ☺ viele Strecken und Fahrzeuge
- ☺ sehr detaillierte Grafik
- ☺ präzise Steuerung
- ☹ brutal schwer

Freunde der Rennen abseits asphaltierter Strecken kommen nach dem schon letztes Jahr erschienenen *Buggy Heat* erneut auf ihre Kosten. Doch gegen das rasant schnelle *4 Wheel Thunder* aus dem Hause Kalisto wirkt dieser Racer wie eine lahme Ente.

Interssant an diesem Titel ist die Tatsache, dass erst eine DC-Version entwickelt und dann die PC-Variante konvertiert wird. So war es dem Entwicklerteam möglich, bereits von Anfang an auf die spezifischen Möglichkeiten des DC einzugehen. So verfügt das Game über eine ungewohnt schnelle Grafik-Engine, die ansonsten kaum denkbar gewesen wäre. Rein visuell hat man oft den Eindruck, als würden die 60fps sogar noch übertroffen werden. Zusammen mit dem unglaublichen Sound, wenn ihr die Turbos startet (hört sich an wie ein startendes Flugzeug!) kommt ein ungeahnter Geschwindigkeitsrausch auf. Grundsätzlich geht es in *4 Wheel Thunder* erwartungsgemäß um hochgezüchtete Off-Road-Rennmaschinen, mit denen ihr auf 12 verschiedenen Kursen (die wie gewohnt um den gesamten Erdball verteilt sind) um möglichst gute Platzierungen kämpft. Dabei fallen die Outdoor-Tracks im Gegensatz zu ihren Hallen-Pendants durch ihre ungewöhnliche Länge auf. Manchmal dauert so eine Runde nahezu drei Minuten. Unabhängig von der benötigten Rundenzeit bieten die Strecken unzählige Abzweigungen, die oft genug für den Preis einiger Sekunden zusätzliche Turbos (es gibt zwei Arten: 4 Sekunden und 9 Sekunden) oder Bargeld offenbaren. Mit diesem Geld, das ihr übrigens auch am Ende eines Rennens als Preisgeld für eure Platzierung erhaltet, lassen sich die Fahrzeuge in ihren Eigenschaften verbessern. Doch auch ohne euer Zutun sind die Vehikel rasend schnell und schlucken jede Bodenwelle ohne mit der Wimper zu zucken. Dennoch ist es schwer genug, sich gegen die knallharte Konkurrenz durchzusetzen. Das liegt zum einen an der hinterlistigen Streckenführung, die euch durch superfiese Haarnadelkurven jagt, und natürlich an den anderen Fahrern, die bereits beim Start einen erheblichen Vorsprung haben. Der Schwierigkeitsgrad erinnert an *Hydro Thunder*, das ebenfalls von Midway vertrieben wird und durch seinen unmenschlichen Schwierigkeitsgrad fast schon legendär ist. Schon bei den ersten Rennen dürft ihr es euch nicht erlauben, auch nur ein Speed-Up zu verpassen. AB


▲ Immer der Sonne entgegen. Dank der hervorragenden Fernsicht habt ihr auch bei höchster Geschwindigkeit keine Probleme, euch auf die Eigenheiten des Kurses einzustellen.



Super!
„Perfekte Speed-Orgie"

Axel's Meinung:

■ Wenn nicht der hohe Schwierigkeitsgrad wäre, gäbe es kaum etwas an *4 Wheel Thunder* auszusetzen. Die Grafik ist traumhaft schön und höllisch schnell, das Fahrverhalten ist genau die Mischung aus Realismus und Arcade-Feeling, das man sich als Zocker wünscht, und die Motivation lässt nicht nach, bis man alles gesehen hat. Hinzu kommen absolut kultige 2-Player-Modi und viele verschiedene Fahrzeuge, die sich sogar noch *tunen* lassen. Es wäre natürlich schön gewesen, wenn sich die gegnerischen Fahrzeuge von Kollisionen etwas mehr beeindrucken ließen und auch optische Deformationen nach einem Crash wären wünschenswert. Doch abgesehen von diesen Kleinigkeiten gibt es kaum etwas an diesem Racer auszusetzen.



4 Wheel Thunder
Arcade-Racer
■ Features
- ■ Entwickler: Kalisto
- ■ Hersteller: Midway
- ■ Preis: ca. 89 Mark
- ■ Geeignet ab: 6
- ■ Schwierigkeit: nur für harte Nerven

Grafik	Musik	Sound
91%	78%	79%

SPIEL SPASS 87%







▲ Im Powerball-Modus geht es darum, eine Stahlkugel solange wie möglich in seinem Besitz zu halten. Der menschliche Gegenspieler muss versuchen, euch diese wieder abzujagen.



▲ Leider tauchen Orientierungspunkte – wie die Start-Ziel-Türme – viel zu plötzlich auf, um sich daran zu orientieren.





▲ Wenn ihr keinen besonderen Grund dazu habt, bleibt besser auf der Strecke. Der Auto-Pilot kostet euch nur Zeit.



▲ In engen Kurven kippt der Horizont unter euch weg. Ein starker Magen sollte also vorhanden sein.

N-Gen Racing

Ihr meint, Autos sind schnell? Wartet mal ab, was euch in der Luft erwartet!

Wenn die Macher des Kult-Hits aller Speed-Fanatiker *WipEout* sich entschließen, ein neues Racing-Game zu veröffentlichen, dann kann man davon ausgehen, dass es dabei schnell zur Sache geht. Leider kann man dabei auch über das Ziel hinausschießen.

Das Spielprinzip macht neugierig. Im Jahre 2012 sind Rennen auf schnöden Asphaltpisten out. Weshalb sich auf engen Kursen die Reifen qualmig fahren, wenn man in der Luft doch um einiges schneller und flexibler unterwegs sein kann? Eben! Aus diesem Grund werden solche Events also in der Zukunft in pfeilschnellen Jets ausgetragen. Und damit ist das grundsätzliche Spielprinzip von *N-Gen Racing* im Grunde auch schon erklärt. In verschiedenen Spielmodi geht es darum, sich gegen eine mit allen Wassern gewaschene Konkurrenz durchzusetzen. Interessant ist dabei das Flugverhalten der Jets, die in Bodennähe um einiges schneller unterwegs sind, als beispielsweise in sicherer Höhe. Ihr müsst also entsprechend knapp über dem Untergrund unterwegs sein, um überhaupt den Hauch einer Chance zu haben. Dass dies natürlich mit einem hohen Risiko verbunden ist, dürfte wohl klar sein. Denn auch wenn euer Flieger durch einen Crash nicht zerstört werden kann, kostet euch der unfreiwillige Kontakt mit Mutter Erde doch erheblich Zeit. Als ob das nicht schon ausreichen würde, müsst ihr im Streckenverlauf bestimmte Checkpoints durchfliegen, um nicht disqualifiziert zu werden. Und genau diese Mischung macht's. Zum einen müsst ihr die Maschine hochziehen, um einen Checkpoint zu erwischen, zum anderen direkt danach wieder in extremen Tiefflug abtauchen, um Speed zu gewinnen. Darüber hinaus müsst ihr ständig den durch Scheinwerfer markierten Streckenverlauf im Auge behalten, denn ihr dürft die Strecke nur ein paar Sekunden verlassen, bis euch ein relativ langsamer Auto-Pilot wieder auf den rechten Pfad bringt. Mit ein wenig Übung findet ihr trotzdem versteckte Abkürzungen neben dem normalen Streckenverlauf, die ihr, bevor der CPU-Pilot eingreift, nützen könnt. In den höheren Rennklassen kommt zu diesen Hindernissen erschwerend hinzu, dass die Flieger mit einer ansehnlichen Bord-Bewaffnung ausgestattet sind. Klar, dass es da Sinn macht, der Konkurrenz eins vor den Latz zu knallen, doch leider sind die Gegner auch nicht auf den Kopf gefallen und machen euch ihrerseits die Hölle heiß. Wie ihr selbst sehen könnt, werden eure Fähigkeiten aufs Höchste gefordert. Doch leider reichen selbst die besten Reaktionen nicht aus, um die Kurse fehlerfrei oder gar als Sieger zu beenden. Zum einen liegt das am gerade in höheren Flieger-Klassen megaschnellen Tempo, zum anderen an den relativ unübersichtlichen Kursen. Gerade die wohl zugunsten eines hohen Spieltempos eher unansehnliche Grafik macht es unglaublich schwer, den Kursverlauf rechtzeitig zu erkennen. So bleibt von dem interessanten Prinzip, durch Veränderung der Flughöhe Speed zu gewinnen, leider oft nur ein hilfloses Versuchen, überhaupt auf der Strecke zu bleiben. AB

Gut!

„Es scheitert an der Technik."

Axel's Meinung:

■ Das Spielprinzip ist zweifellos gut durchdacht, doch leider machen es die sehr pixelige Grafik und die plötzlich aufpoppenden Orientierungspunkte schwer, sich auf den Kursverlauf einzustellen und sich so eine gewisse Strategie zurecht zu legen. Das auf dem merklich leistungsfähigeren DC erschienene *Aero-Fighters* wartet beispielsweise mit einem ähnlichen Spielprinzip auf (wenn auch ohne gegen direkte Konkurrenz zu fliegen) und erlaubt durch eine höhere Fernsicht ein viel besseres Planen der Flugroute. *N-Gen Racing* hätte mit einer konstanteren Grafik und ohne Pop-Ups deutlich besser abschneiden können – so bleiben viele gut durchdachte Ansätze leider auf der Strecke. Dazu zählen auch die interessanten 2-Player-Splitscreen-Games, in denen es neben direkten Wettkämpfen auch eine Art "Capture the Flag"-Modus gibt.



▲ Um Speed zu gewinnen, solltet ihr am besten ständig in Bodennähe fliegen. Da sind gut Kenntnisse des Streckenverlaufs sehr von Vorteil.

Shortcut

- ☺ interessantes Spielprinzip
- ☺ forderndes Physikmodell
- ☺ hohe Spielgeschwindigkeit
- ☺ viele Spielmodi
- ☺ 40 verschiedene Flugzeuge
- ☺ 14 Strecken
- ☹ Strecken sind oft sehr unübersichtlich
- ☹ pixelige Grafik
- ☹ insgesamt relativ schwer
- ☹ schwer zu steuern















▲ Die Rätsel beschränken sich viel zu oft auf simple Verschiebe-Puzzles. Immerhin müsst ihr euch als Vampir nicht die Hände schmutzig machen...



▲ Obwohl die Fledermäuse an sich keine Gegner für euch sind, leidet ihr gerade bei fliegenden Gegnern unter der Steuerung.

Vampire Hunter

Ein etwas lahmer Tanz der Vampire.

Bereits in der letzten Ausgabe stellten wir euch diesen Vampir-*Resident-Evil*-Klone vor. Nun liegt uns die finale Testversion vor. Doch leider wurden die bereits im Preview bemängelten Fehler nicht ausgemerzt, so dass trotz der zumindest für Animé-Fans tollen Vorlage ein schaler Nachgeschmack bleibt.

Die Story des Games spielt in ferner Zukunft. Genauer gesagt im Jahre 12090. Die Rasse der Vampire ist quasi vom Aussterben bedroht und die wenigen verbleibenden Exemplare werden von speziellen Jägern, den Vampire Hunter, gejagt. Ihr übernehmt die Rolle von "D", der durch die Tatsache, dass er halb Mensch und halb Vampir ist, für diese gefährliche Aufgabe besonders geeignet ist. Euer Auftrag führt euch in ein düsteres Schloss, aus dem ihr die entführte Tochter eines reichen Industriellen gegen Bargeld aus den Händen eines bösen Vampir-Fürsten befreien müsst. An sich hätte *Vampire Hunter* alle nötigen Zutaten, um Genrefans zu begeistern. Leider gibt es einige Macken im Gameplay, die den guten Eindruck stören. Angefangen bei den vielfältigen Aktionsmöglichkeiten, die euch, zum Beispiel bei Sprungeinlagen, strafen, Blocken feindlicher Angriffe bis hin zu Standardmoves wie rennen, laufen und angreifen nahezu jede erdenkliche Aktion ermöglichen. So reizvoll diese Optionsvielfalt auch sein mag, wenn sich die Ausführung der Moves als problematisch erweist, stellt sich die Frage, ob weniger nicht mehr gewesen wäre. Leider vermiest euch so die sehr unpräzise und gerade in Kampfsequenzen eher hinderliche Steuerung den Spaß. Gegner, die euch beispielsweise aus der Luft angreifen, haben oft leichtes Spiel, da ihr, anstatt sie anzugreifen, versehentlich einen Rückwärtssalto hinlegt. Grundsätzlich ähnelt die Steuerung, solange ihr keine Waffe in der Hand haltet, dem Vorbild *Resident Evil*. Sobald ihr jedoch eine Waffe benutzt, könnt ihr die Gegner mit den Richtungstasten umkreisen und durch strafen ihren Attacken ausweichen, jedoch dann nicht mehr vor den Bösewichtern abhauen. Gewöhnungsbedürftig ist dieses Prinzip allemal. Ein weiteres Problem ist die Mischung aus flachen Hintergründen in Kombination mit den oft notwendigen Sprungpassagen. Da sich Entfernungen nur schlecht abschätzen lassen, werdet ihr öfters als euch lieb ist in einer Grube landen. Die mangelnde Orientierung, die sich durch die sehr platten und nicht besonders liebevoll gezeichneten Hintergründe ergibt, sorgt dafür, dass ihr alle paar Schritte auf die stark an *RE* angelehnte Karte zurückgreifen müsst. Trotz dieser Mankos fesselt euch das Game zumindest eine Zeitlang durch die verschiedenen Zaubersprüche und Extrawaffen, mit denen ihr die Gegner wahlweise sofort über den Jordan schicken oder erst ihrer Energie berauben könnt. Beispielsweise könnt ihr durch Zaubersprüche die Gegner lähmen oder euch selbst bis zu einem gewissen Punkt wieder heilen. Auch in grafischer Hinsicht ist *Vampire Hunter* nicht unbedingt ein Hitanwärter. Außer dem Hauptcharakter "D" sind die meisten Protagonisten eher simpel gezeichnet und auch entsprechend lieblos animiert. So passen sich die gerenderten Hintergründe, die meilenweit von vergleichbaren Genrevertretern entfernt sind, gut in das Bild ein. AB



▲ Mit ein wenig Übung kommt ihr mit dem Optionsmenü ganz gut klar.



Naja!

„Im Ansatz interessant..."

Axel's Meinung:

■ Als wir die Preview-Version in Händen hielten, hofften wir noch auf einen überdurchschnittlichen *RE*-Klone. Doch leider wurde wie schon so oft versäumt, dem notwendigen Feintuning genügend Aufmerksamkeit zukommen zu lassen. So wird die nervige Steuerung selbst die geduldigsten Spieler auf die Palme bringen und fällt nur wegen der nicht sonderlich schwer zu besiegenden Gegner nicht noch negativ ins Gewicht. Auch in technischer Hinsicht ist *Vampire Hunter* alles andere als herausragend. Eine bessere Grafik und vor allem ein atmosphärischer Sound hätten dem Game mit Sicherheit *nicht* geschadet. Die Rätselkost ist bieder und macht den Eindruck, als diene sie nur als Vorwand, um den Spieler unnötig lange herumlaufen zu lassen. Dennoch ist die Spielzeit mit maximal 10 Stunden eher kurz. Daran ändern auch die verschiedenen Endlösungen nichts, da diese durch eine einzige Entscheidung im Game gewechselt werden können. Ebenfalls enttäuschend ist die vielversprechend klingende Option, auch mit anderen Figuren spielen zu können, wobei ihr diese im Endeffekt nur für eine kurze Zeit steuern dürft.

Shortcut

- ☺ schnell zugängliches Spielprinzip
- ☺ gut animierter Hauptdarsteller
- ☺ gute englische Sprachausgabe
- ☺ Speicherung ist jederzeit möglich
- ☹ zu simple Rätselkost
- ☹ nervige Steuerung in den Kämpfen
- ☹ einfallslose Hintergründe
- ☹ lahme Kamera
- ☹ wenig atmosphärischer Sound









▲ In solchen Kamera-Perspektiven fällt das Kämpfen natürlich doppelt schwer.



▲ Dieser überdimensionale Wurm stellt so etwas wie einen Zwischenboss dar.



▲ In den U-Bahn-Stationen der russischen Hauptstadt solltet ihr trotz all der verlockenden Gelegenheiten nicht die einfahrenden U-Bahnen aus dem Auge verlieren.



▲ Mit etwas Übung lassen sich unzählige Tricks in Folge absolvieren.



Shortcut

- 😊 gute Grafik
- 😊 umfangreiche Strecken
- 😊 schnelles Gameplay
- 😊 sehr guter Strecken-Editor
- ☹ nur fünf Kurse
- ☹ für Hardcore-Skater zu simples Movesystem
- ☹ einfallsloser 2-Player-Modus

Street Sk8er 2

Respekt! Es gehört Mut dazu, trotz *THPS* eine neue Skate-Sim ins Rennen zu schicken.

Der vergangenes Jahr erschienene Vorgänger *Street Sk8er* hatte neben einigen technischen Mankos vor allem mit einem großen Problem zu kämpfen: Dem kurze Zeit danach erschienenen *THPS*. Dennoch ließ sich das Entwickler-Team Microcabin nicht entmutigen und stellten nun den in vielerlei Hinsicht aufgebohrten Nachfolger vor.

Immerhin handelte es sich bei *Street Sk8er* um das erste Skating-Game für die PS. Dass sich in dem, im Gegensatz zu *THPS* mehr an Racern orientierten Spielprinzip von *Street Sk8er* aber durchaus noch Potential für Verbesserungen befand, war damals schon abzusehen. Umso erfreulicher, dass wir es also nicht nur mit einem simplen Sequel zu tun haben. Als erste Verbesserung fällt die deutlich ansehnlichere Grafik auf, die qualitativ von Neversoft's Gottvater *THPS* gar nicht mehr so weit entfernt scheint. Der Unterschied liegt eher in der etwas cartoonartigen Darstellung der Fahrer in Ea's Produkt, wodurch diese aber auch bunter und somit in gewisser Weise sogar ansprechender wirken. Nur in puncto Animationsphasen kann *SS* dem Neversoft Produkt nicht das Wasser reichen, auch wenn sich die Unterschiede in Grenzen halten. Kleinere Einbrüche der Framerate sind ebenfalls zu beobachten, doch wirken sich diese glücklicherweise nicht negativ auf den Spielfluss aus. Das Game selbst ist durch die merklich leichter zu handlende Steuerung gerade für Anfänger leichter zu bedienen. Ohne sich großartig mit komplexen Moveabfolgen beschäftigen zu müssen, gelingen selbst blutigen Anfängern die ersten Erfolgserlebnisse. Das liegt nicht zuletzt daran, dass die sonst für halsbrecherische Stürze verantwortlichen Landungen allesamt mit Unterstützung der CPU vorgenommen werden. Hardcore-Skater werden diese Funktion zwar verteufeln, doch gerade hinsichtlich des nicht nur auf reine Tricks ausgelegten Gameplays ist dieses Feature nicht von Nachteil. Denn in *SS2* reicht es nicht aus, möglichst komplexe und damit Punkte bringende Stunts auf eurem Board auszuführen, sondern ihr müsst es zusätzlich schaffen, eine vorgegebene Strecke innerhalb eines relativ knappen Zeitlimits zu bewältigen. Erst die Kombination aus Tricks und Speed ist der Schlüssel zum Erfolg. Allein durch diese Kombination kommt logischerweise eine ganze Menge Action und Tempo auf. Etwas schade ist es, dass euch nur fünf verschiedene Strecken zur Verfügung stehen, wobei diese relativ lang und umfangreich sind und vor versteckten Skate-Gelegenheiten nur so strotzen. So ist es beispielsweise auf dem Moskau-Track möglich, sogar über die Kanonenrohre der herumstehenden Panzer zu grinden.

Fast schon zum Standard bei Skater-Games gehört ein entsprechender Soundtrack, der bei *SS2* zwar nicht unbedingt mit bekannten Namen glänzt, ansonsten aber wunderbar zum schnellen Spielablauf passt. AB

▲ Gerade in den Nachtkursen London und Moskau kommt echtes Skater-Feeling auf.



▲ Anatomisch vielleicht nicht ganz korrekt: Die Fahrer sehen alle ein wenig comichaft aus.



Super!

„Eine gute Alternative zu *THPS*"

Axel's Meinung:

■ Auch wenn es sicherlich nicht zuletzt Geschmackssache ist – mir hat *SS2* zumindest am Anfang genauso viel Spaß wie der 90%-Hit-*THPS* gemacht. Die vielen, relativ leicht auszuführenden Moves halten die Motiviation ebenso wie die gelungene Mischung aus Arcade-Racer und Skate-Sim auf hohem Niveau. Und umso länger man sich mit dem Produkt beschäftigt, desto mehr versteckte Locations entdeckt man in den großräumigen Leveln. Dass sich die Charaktereigenschaften der Fahrer mit zunehmendem Spielverlauf verbessern, erhöht die Lust am Weiterspielen zusätzlich. Leider dauert es nicht allzu lange, bis man alle Strecken zumindest einmal zu Gesicht bekommen hat. Doch kann man mit Hilfe des sehr komfortablen Streckeneditors ohne Probleme seine eigenen Tracks basteln und im Free-Play-Mode oder dem eher öden 2-Player-Modus befahren. Auch eingefleischte *THPS*-Fans sollten zumindest ein Probespiel riskieren, und sei es auch nur, um die Wartezeit auf den Nachfolger zu verkürzen.

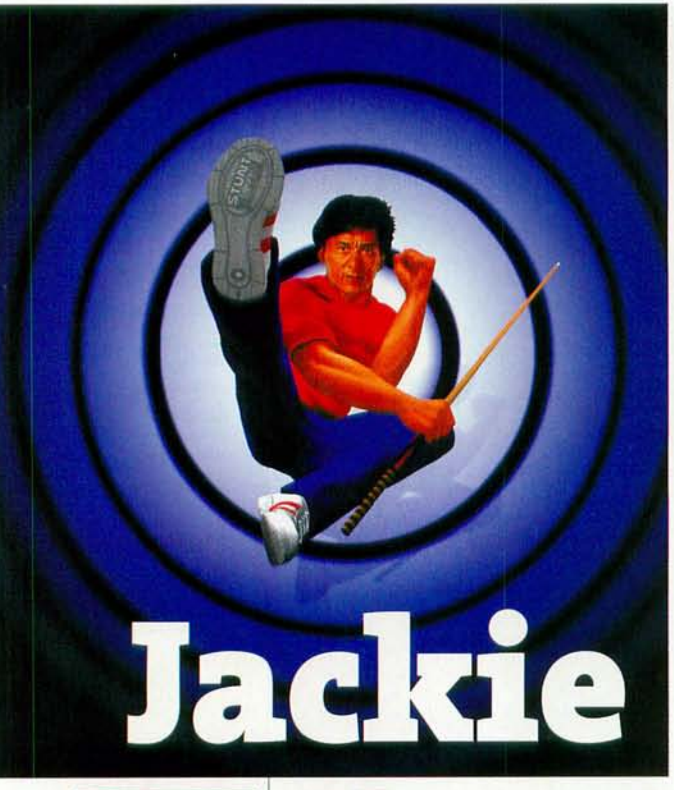


▲ Die automatische Kamera hat eure Akteure immer gut im Griff.

Das Intro macht Lust auf mehr:







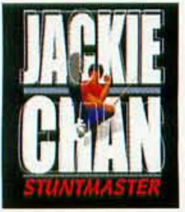

▲ Der Mix aus Jump'n Run und Beat'em Up gefällt – die klobige Optik dagegen nicht!


▲ In China-Town wollen euch übel gelaunte Schurken und Köche vertrimmen.


▲ Ihr macht eine Disco unsicher: Bloß nicht draufgehen – die Ladezeiten sind unerträglich!


▲ In jeder Stage könnt ihr zehn gut versteckte Drachen finden.

Jackie Chan Stuntmaster



Shortcut

- ☺ kurzweiliger Genre-Mix
- ☺ abwechslungsreiche Locations
- ☹ unverschämt lange Ladezeiten
- ☹ grafisch allerhöchstens Durchschnitt
- ☹ zu wenig Martial-Arts-Moves
- ☹ bisweilen hakelige Steuerung
- ☹ ungenaue Kollisionsabfrage

Jackie Chan Stuntmaster

Beat'em Up/ Jump'n-Run-Mix

■ Features

CD	MC	Pad
DS	3D	A
USA		

- Entwickler: Radical Entertainment
- Hersteller: Sony
- Preis: ca. 60 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: hoch

Grafik	Musik	Sound
49%	68%	70%

SPIEL SPASS 62%

Begleitet den Eastern-Superstar auf seinem Weg voller halsbrecherischer Action-Kapriolen!

Wow – 20 Monate (!) nach der ersten Preview-Version trudelte jetzt doch glatt die fertige Test-Fassung des *Jackie-Chan*-Games bei uns ein. Nach einem solch ausgedehnten Schöpfungszeitraum muss da fast ein Meisterwerk herausspringen, oder?

Nachdem wir voller Vorfreude das Intro begutachteten, reichten die Reaktionen von "Das gibt's doch nicht" über "Hat das ein Nachwuchsteam verbrochen?" bis hin zu "Haben die 20 Monate lang geschlafen?". Fakt ist jedenfalls, dass ein derart klobiges Charakter-Design auf der PS wohl noch nie zu sehen war. Auch das eigentliche Spiel sieht nicht besser aus: Wenig Farben, kaum Lichteffekte, keine technischen Kabinettstückchen. Aber what shall's – was zählt, ist das Gameplay, und da kann Jackie endlich Pluspunkte verbuchen. In diesem Mix aus Jump'n Run und Beat'em Up im *Final Fight*-Stil begleitet ihr den Eastern-Meister auf verschiedene Drehorte nach ChinaTown, die Docks, die Abwasserkanäle oder verwinkelte Wege hoch über der Stadt u.v. Dabei müssen allerhand Schurken vermöbelt werden, die Jackie mit englischen Slang-Phrasen anpöbeln. Mit zwei Attack- und einem Wurf-Button könnt ihr die Bösewichte durch Treppengeländer prügeln, ins Wasser stoßen oder auf der heißen Herdplatte tanzen lassen – der typische Jackie-Chan-Humor kommt also nicht zu kurz. Unterwegs warten auch kultige "Waffen" wie gefrorener Fisch (*Dynamite Cop* lässt grüßen), Auspuffrohre, Eimer oder Schwimmreifen. Dazwischen müssen immer wieder knifflige Jump'n-Run-Passagen mit Hechtrollen, Schwung- und Sprungübungen an Rohren und Trampolinen gemeistert werden. Jeder Absturz wird gleich mit einem Lebensverlust (hier ein Film-Take) bestraft, was doppelt ärgerlich ist, da uns Radical Entertainment mit geradezu unverschämten Ladezeiten quält. Steigt ihr z.B. per Memory Card wieder ein, müsst ihr viermal ca. 15-20 Sekunden lange Ladesequenzen hintereinander über euch ergehen lassen, bis es endlich wieder losgeht – ja, ham wir denn ein Neo Geo CD vor uns? Nach jeweils drei Stages ist jedenfalls eine Mini-Welt geschafft, wenn ihr auch den dazugehörigen Bossgegner (angriffslustige Köche, wilde Muskelprotze) eliminiert (Tipp: Strafing). Erst wenn ihr alle zehn roten Drachensymbole einsammeln konntet, gilt eine Stage als komplett geschafft – solange könnt ihr sie erneut besuchen. Für die Animationen zeichnet der Meister übrigens via Motion Capturing höchstselbst verantwortlich. RK


■ Der Meister selbst zeichnet für die Motion Capture-Aufnahmen verantwortlich.



Geht so! „Hals- und Beinbruch"

Ralph's Meinung:

■ *Jackie Chan Stuntmaster* macht es einem nicht leicht, dem Eastern-Charme des sympathischen Hong-Kong-Stars zu erliegen. Kaum hat man sich mit der interessanten Genre-Mixtur angefreundet, verleidem einem hirnrissige Ladezeiten (wieso muss eine drei Pixel vorher gelegene Stelle *beim Ableben* eine halbe Minute lang neu geladen werden?) und eine ungenaue Kollisionsabfrage wieder etwas den Spaß. Und eine bessere Optik hätte Jackie allemal verdient gehabt – das Spiel sieht keinen Deut besser aus als in der Preview-Version vor 20 Monaten. Trotz relativ wenig Moves und hanebüchen agierenden Gegnern keimt aber immer wieder das Spielvergnügen verbunden mit dem Verlangen, noch den nächsten Level anschauen zu wollen, auf. So gesehen kann man *JCS* eine gewisse Motivationskurve nicht absprechen. Für einen Hit-Kandidaten fehlt's aber noch in vielen Bereichen.


▲ Elegant: Die Animationen des Protagonisten können sich sehen lassen.


▲ Zustände wie in Acapulco: Nur durch diesen Sprung vom Felsen erreicht ihr das Level-Ende.


▲ Wie es sich für einen richtigen Tarzan gehört, klettert ihr nicht nur von Baum zu Baum, sondern trotzt auch den wildesten Bestien.



Tarzan

Der, der wo aus dem Dschungel kam...

Und wieder schwingt er sich von Liane zu Liane, balgt sich mit wild gewordenen Pavianen, trotzt den Gefahren des undurchdringlichen Regenwaldes und befreit die liebreizende Jane aus den prekärsten Situationen...

Die Rede ist natürlich von *Tarzan*, dem furchtlosen Hünen im knappen Leoparden-Lendenschurz. Wie beim PS-Pendant (Test in Ausgabe 01/00, 80%) startet ihr euer Abenteuer noch als kleiner Knirps und werdet erst im Laufe des Spiels zum ausgewachsenen Jonny Weißmüller. In manchen Leveln dürft ihr sogar an Affen-Kollegen Terk oder Jane persönlich Hand anlegen. Zwar bewegt ihr euch meistens von links nach rechts durch die einzelnen Stages, wobei das Geschehen dabei meist aus der für Jump'n Runs üblichen Seitenperspektive dargestellt wird, einige Kameraschwenks sorgen jedoch für das nötige Feeling an Räumlichkeit. Damit ihr euch nicht die Pfoten an gemeinen Wilschweinen und sonstigen Vertretern des Tierreichs schmutzig machen müsst, steht euch eine unbegrenzte Anzahl an Früchten zur Verfügung, die ihr euren Widersachern entgegenschmettert. Andere Früchte wie Spread-Melonen (?) oder Power-Gurken (??) sind allerdings in ihrer Verfügbarkeit begrenzt. Als zusätzliche Goodies sind in jeder Stage die Buchstaben T, A, R, Z, A und N sowie vier Teile einer Karte versteckt. Das erstere schaltet Zwischenbilder frei, die die Story weiter erzählen, mit der Karte dürft ihr eine Bonus-Stage besuchen und dort euer Extraleben-Konto (100 Münzen = ein Leben) innerhalb eines knappen Zeitlimits aufbessern. Bis auf die fehlenden Filmsequenzen zwischen den Leveln steht der N64-Tarzan der PS-Fassung in nichts nach, wer also N64-only Besitzer ist und auf der Suche nach einem nicht zu schweren, kindgerechten Jump'n Run ist, darf bedenkenlos zugreifen.





Gut!

„Für Junge und Junggebliebene"

Christian's Meinung:

■ Erfreulicherweise müssen wir auf der Nintendo-Hardware kaum Abstriche machen – sogar sämtliche Sprachausgabe-Samples fanden noch Platz auf dem Modul. Lediglich die witzigen Zwischensequenzen fehlen mir etwas, da diese die Story perfekt weiterspannen und viel zur Disney-Atmosphäre beitrugen. Nun gut: Is nich' möglich, also dürfen wir's auch nicht negativ bewerten. Wie schon auf der PS kann ich *Tarzan* jedem jungen und jung gebliebenen empfehlen.


Der böse Blick: Als echter Urwaldkämpfer fürchtet Sunny-Boy Tarzan weder Tod noch Teufel (und schon gar keine süßen Äffchen oder Fröschlein oder ...)


▲ Wer in einem Level alle vier Teile einer Karte findet, darf sich an einem von vier verschiedenen Bonus-Games versuchen.

Shortcut

- ☺ stimmungsvolles Jungle-Ambiente
- ☺ passender Soundtrack
- ☺ präzise Steuerung
- ☹ leider keine Movie-Schnipsel
- ☹ zu leicht



Tarzan

Jump'n Run

■ Features

■ Speicheroption: **128 MBit**
■ Entwickler: **Eurocom Interactive**
■ Hersteller: **Activision**
■ Preis: **ca. 120 Mark**
■ Geeignet ab: **für Kids**
■ Schwierigkeit: **mittel**

Grafik	Musik	Sound
79%	78%	80%

SPIEL SPASS 78%




▲ Als Jane müsst ihr vor einer wild gewordenen Horde Affen flüchten, bis ihr von Tarzan gerettet werdet. In der anschließenden "Tree-Surfin'"-Sequenz hilft euch ihr Schirm gegen Angreifer von vorne.

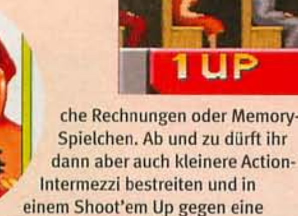


Bishi Bashi Special

Neues zum Thema "hohle Namen"...

Na gut – wenn auch der Name an sich etwas "ungewöhnlich" klingt, sollten sich zumindest Multiplayer-Freunde nicht davon abschrecken lassen. Denn hinter diesem unscheinbaren Titel verbirgt sich eine recht ansehnliche Spielspaßgranate, die euch einige Stunden eures Lebens kosten könnte.

Bishi Bashi Special fasst die in Japan überaus beliebten Titel *Super Bishi Bashi* und *Hyper Bishi Bashi* auf einer CD zusammen und bietet euch insgesamt über hundert verschiedene Minigames. Diese beruhen meist auf der simplen Eingabe geforderter Tasten-Kombinationen bzw. der Lösung gestellter Aufgaben wie z.B. einfache Rechnungen oder Memory-Spielchen. Ab und zu dürft ihr dann aber auch kleinere Action-Intermezzi bestreiten und in einem Shoot'em Up gegen eine außerirdische Bedrohung vorgehen, zwei Bemani-Songs performen (DDR und GF – kultig!) oder möglichst schnell Beat'em-Up-Combos eingeben. Leider sind sich einige der Games sehr ähnlich und so wird die ganze Geschichte zumindest im Single-Player-Mode schon nach wenigen Durchgängen ziemlich fade. Sitzt ihr allerdings mindestens zu zweit (max. acht Mitspieler) vor dem Screen, sieht's schon wieder ganz anders aus: Stundenlange Multiplayer-Sessions mit bissigen Kommentaren und fiesen Störmanövern sind garantiert.





▲ Jetzt bloß nicht runterfallen. Neben Denk-Spielchen müsst ihr auch einige Geschicklichkeits-Tests überstehen.

▶ *Track and Field* lässt grüßen: Beim Tortenweitwurf auf der Hochzeit nehmt ihr zuerst Anlauf und bestimmt dann den Abwurf-Winkel, um die Torte möglichst weit zu schleudern.



▲ Arkanoid returns: Viele der Mini-Games dürften Veteranen bekannt vorkommen.

Christian's Meinung: Gut!

Klar, grafisch lockt *Bishi Bashi Special* niemanden mehr hinter dem Ofen hervor und das Spielprinzip fällt höchst simpel aus, doch im Mehrspieler-Mode zeigen sich die wahren Stärken des Games. Wer also öfters mal ein paar Kollegen bei sich zu Hause hat und Mario (*Mario Party*) nicht ausstehen kann bzw. kein Nintendo 64 besitzt, sollte sich einen Kauf überlegen.

Shortcut

- ☺ vor allem ab vier Spielern eine Riesengaudi
- ☺ abartig viele Mini-Games
- ☹ höchst schwache Präsentation
- ☹ alleine schnell fad

Bishi Bashi Special
Multiplayer-Fun

Features

- Entwickler: Konami
- Hersteller: Konami
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: leicht

Grafik	Musik	Sound
33%	41%	52%

SPIEL SPASS 69%



Star Wars Episode 1: Jedi Power Battles

A long time ago in a galaxy far, far away...

Da denkt man, das Star-Wars-Fieber hätte sich nun schön langsam wieder gelegt, da kommt, sobald man die unverkennbare Musik im Vorspann hört, schon wieder dieses einzigartige Feeling auf...

Und dieses einzigartige Star-Wars-Feeling wird dann auch gleich wieder zunichte gemacht. Denn wo man *Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung* noch ein gewisses Maß an Freak-Bonus zurechnen konnte und sich das Game so im mittelsten Mittelmaß platzieren konnte, so schlägt *Jedi Power Battles* dem Fass den Boden aus. Ihr folgt dabei der Storyline des Episode-1-Movies und kämpft euch in der Rolle eines von fünf Jedi-Meistern (Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, Mace Windu, Plo Koon und Adi Gallia) durch die Robo-Horden der Handelsföderation. Die Kämpfe dieses miesen Final-Fight-Clones gestalten sich dabei höchst eintönig und dank der unpräzisen Controls- bzw. Kollisionsabfrage äußerst unfair. Dasselbe gilt dann auch für die Grafik: Abwechslungsarme, oft viel zu dunkle Hintergründe poppen und clippen, dass es eine wahre Freude ist. Einzig der Sound ist wieder mal gut gelungen – doch was kann man bei dem Star-Wars-Thema schon falsch machen? Wer unbedingt auf der PlayStation in die Rolle eines Jedi-Meisters schlüpfen will, greift besser zur *dunklen Bedrohung* – das ist zwar auch nicht gut, aber wenigstens akzeptabel.

▶ Da fliegen die Funken! Gegen einen einzigen Bot kommt ihr noch spielend an – nehmen euch allerdings mehr als drei Feinde unter Dauerbeschuss, sieht's schlecht für euch aus.





▲ Dämlicher geht's wohl nicht mehr. Fallt ihr dank unsäglich schlechter Steuerung drei Meter auf die untere Plattform, seid ihr trotzdem hinüber. Neustart.

Christian's Meinung: Naja!

Es ist schon tragisch, wie man das an sich sehr gute Thema derart in den Sand setzen kann. Vor allem die Unfairness, mit der die Robo-Krieger gegen euch vorgehen, ist enorm. Den Dauerbeschuss könnt ihr zwar für einige Zeit mit eurem Laserschwert blocken, wenn die Block-Energie allerdings aufgebraucht ist, seid ihr ihnen auch dank der hakeligen Steuerung zu oft wehrlos ausgeliefert – vor allem die Boss-Kämpfe verkommen so zum reinen Glücksspiel. Nein Lucas Arts – so nicht!

Shortcut

- ☺ Hey – es ist Star Wars...
- ☹ ungenaue Steuerung
- ☹ unfaire Kämpfe
- ☹ langweiliges Gameplay
- ☹ sollen wir NOCH mehr schreiben...?

Star Wars Episode 1: Jedi Power Battles
Sci-Fi-Hack'n-Slay

Features

- Entwickler: Lucas Arts
- Hersteller: THQ
- Preis: zu viel
- Geeignet ab: eigentlich für niemanden
- Schwierigkeit: höchst unfair

Grafik	Musik	Sound
43%	75%	64%

SPIEL SPASS 31%



▲ Kein Grund zur Panik: Wenn ihr aus eurem fahrbaren Untersatz gebombt werdet, könnt ihr ein Fahrzeug des Feindes kapern.



Bis zu vier Spieler können gleichzeitig an die Pads. Leider lassen sowohl Optik als auch Spielgeschwindigkeit zu wünschen übrig.

Battlezone: Rise of the Black Dogs



First-Person-Shooter-Action vermischt mit Echtzeit-Strategie – geht die Rechnung auf?

Ha! Das hätten wir uns ja eigentlich denken können: Uns wird erzählt, dass die Mondlandung anno 69 eigentlich ziemlich erfolglos war und keine Anzeichen für Leben außerhalb unseres Planeten gefunden wurden, im Hintergrund tobt aber ein erbitterter Krieg um die außerirdischen Artefakte, die da oben in Wirklichkeit gefunden wurden.

So haben sich nun also drei Fraktionen, die Amis, die Sowjets und die Black Dogs gebildet, die versuchen, sich gegenseitig aus dem Sonnensystem zu blasen. Ihr habt die Wahl der Qual, welcher der Streitkräfte ihr beim folgenden Abenteuer beitreten wollt – viel Unterschied macht dies allerdings nicht, da die Storyline recht schnell in den Hintergrund gerät und sowieso nicht gerade umwerfend spannend ist. Auch die zur Verfügung stehenden Gerätschaften unterscheiden sich nicht großartig voneinander. Viel wichtiger ist dann schon die Entscheidung, für welchen Spielmodus ihr euch entscheidet: Arcade-, Pilot- oder Commander-Mode. Im Arcade-Mode klemmt ihr euch hinter das Steuer eines der elf zur Verfügung stehenden Mechs bzw. Raumgleiter und grast wild um euch feuernd die einzelnen Planetensysteme ab. Wenn sich irgendetwas bewegt: schießt drauf! Der Pilot-Mode gibt sich ähnlich, nur dass ihr hier einzelne Missionen mit verschiedenen Zielen wie Eskort-, Verteidigungs- oder Erkundungs-Flügen bestreiten müsst und im Hintergrund die zuvor erwähnte, vernachlässigbare Story abläuft. Echte Hardcore-Strategen kommen allerdings erst beim Commander-Mode auf ihre Kosten: Hier übernehmt ihr die Kontrolle über die gesamte Einheit und habt so neben dem Action-Part auch noch einen Echtzeit-Strategie-Teil zu managen, in dem ihr neue Einheiten produziert, Rohstoffe abbaut und für bestehende Kampfverbände Einsatzziele bestimmt – Stress garantiert. Wer allerdings nicht gerne alleine spielt, dürfte sich auch am Multi-Player-Mode (bis zu vier Spieler) erfreuen – wenn dieser nicht so quälend langsam ablaufen würde und die Sichtweite durch eine dichte Nebelsuppe auf unter zehn Meter eingeschränkt wäre. Und da wären wir auch schon beim größten Kritikpunkt von *B:RotBD* angelangt: die grafische Präsentation. Nicht nur, dass ihr euch durch äußerst öde und eintönig texturierte Planetenoberflächen kämpfen müsst – nein, auch im Single-Player-Mode macht euch eine dichte Nebel-Suppe das Leben schwer. Die lieblosen MIDI-Sounds dröhnen ebenfalls unmotiviert und blechern aus den Boxen. Hätte man etwas mehr Arbeit in die Präsentation gesteckt, wäre aus *Battlezone* sicher noch ein gutes Spiel geworden – das Gameplay an sich kann ja überzeugen – so allerdings bleibt nur ein knapp überdurchschnittliches Produkt übrig. CD



▲ Vor jeder Mission gibt's ein ausführliches Briefing.



▲ Dank eingeblendetem Radar behaltet ihr stets die Übersicht.



▲ **Jetzt kommt gepflegte Hektik auf: Im Commander-Modus müsst ihr nicht nur im Action-Teil gegen den Feind kämpfen, sondern im Hintergrund noch eure eigenen Truppen kommandieren.**



Geht so!

„Außen extrem pfui – innen recht hui"

Christian's Meinung:

Wie bei vielen Games, denke ich mir auch bei *Battlezone: Rise of the Black Dogs*, dass man deutlich mehr daraus hätte machen können. Eigentlich gefällt mir der Commander-Mode, bei dem ihr neben dem Action-Part auch noch (Echtzeit)strategische Entscheidungen treffen müsst, an sich sehr gut – nur hört bei dieser abartig schlechten Präsentation der Spaß auf. Da haben wir also wieder einmal den Beweis dafür, dass sich aufwändige PC-Produktionen halt doch nicht so einfach auf eine Konsole umsetzen lassen. Oder hat es den Programmieren doch etwas an Motivation gefehlt?

Shortcut

- ☺ Action- und Strategie-Teil harmonieren sehr gut
- ☹ schwacher Soundtrack
- ☹ extrem lieblose Grafik mit dickem Dauernebel



Battlezone: Rise of the Black Dogs

Action-Echtzeit-Strategie-Mix

Features

- Entwickler: Climax
- Hersteller: Crave
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
35%	42%	37%

SPIEL SPASS 62%









▲ Insgesamt sieben, auf der ganzen Welt verteilte Stages (die erst nach und nach freigeschalten werden) sucht ihr nach den riesigen "Monstern" ab.

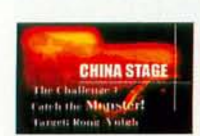


▲ Grafisch wurde *FB2* höchst eintönig gestaltet. Ist aber eigentlich nicht so schlimm, da ihr sowieso immer die Spannung der Leine im Auge habt.



▲ Während ihr die Leine einholt, seht ihr in dem kleinen Fenster, ob sich gerade ein Fisch an euren Köder heranmacht.

Fisherman's Bait 2: Big Ol' Bass



Shortcut

- spaßiger "World Monsters"-Modus
- fordernde "Zweikämpfe"
- äußerst schwache Präsentation
- geringe Langzeit-Motivation
- Ladezeiten

Petri Heil – Fischen is' toll!

Immer, wenn ein Spiel ganz still und heimlich und schon als fertig verpackte Verkaufsversion in unsere Redaktion flattert, wird man als Redakteur doch etwas skeptisch. Meist handelt es sich dabei um Spiele, die ganz leise an unserem Testlabor vorbei und in den Handel gebracht werden, weil die jeweilige Firma selbst ganz genau weiß, um welche Gurke, die wirklich kein Mensch braucht, es sich dabei handelt.

Um so angenehmer überrascht ist man dann, wenn der vermeintliche Rohrkrepierer sich dann doch als ganz passables Teil herausstellt – so geschehen mit dem hier vorliegenden *Fisherman's Bait 2*. Denn auch wenn Konamis feuchter Wasser-Spaß nicht im geringsten am Thron von Segas *Get Bass* rütteln kann, steckt doch einiges an Spielspaß in diesem unscheinbaren Spielchen. Unscheinbar erst mal wegen der unheimlich öden Aufmachung: Keine detaillierte Polygon-Grafik, keine rasanten, spektakulären Kamerafahrten, keine sonderlich aufregenden Musik-Stückchen – alles nur ziemlich fade (Unter-)Durchschnittskost. Ihr blickt eurem (transparenten) Alter Ego bei seinen Ausflügen an die verschiedensten Angelplätze dabei stets über die Schulter und starrt auf eine mit mäßigem Erfolg, weil ziemlich pixelige, eingescannte Fototapete – die äußerst eintönige Polygon-Unterwasser-Grafik fügt sich so gesehen recht gut in das Gesamtbild ein. Die nötige Abwechslung wäre dabei allerdings schon vorhanden, denn auf jedem See könnt ihr euch den je nach Wetterlage am besten geeigneten Platz, sei es nun am Ufer unter herunterhängenden Bäumen, im tiefen Gewässer oder unter Brücken, aussuchen, den passenden Köder an die Leine legen und euch entweder alleine ans Ufer stellen oder euch gegen eine harte (im 2P-Mode menschliche) Konkurrenz im Turnier bewähren. Sehr spaßig ist auch der "World Monsters"-Modus, in dem ihr quer über den Globus reist, um die fettesten Fische der Welt aus dem Wasser zu holen – dass dabei mit Zierfischen mit weit *über 600 kg* wohl etwas übertrieben wird, stört eigentlich kaum. Die Controls geben sich erfreulich einfach und wurden speziell auf den Analog-Stick (natürlich ist auch digital möglich) zugeschnitten: Mit dem linken Stick bewegt ihr eure Rute, mit dem rechten holt ihr die Leine ein und mit L1/R1 gleichzeitig gebt ihr wieder etwas Leine, um zu verhindern, dass sie bei zu großer Belastung (Balken am rechten Bildschirmrand) reißt – sogar der R3-Button findet (zum Ausholen) Verwendung.



Gut!

„Fish for Fun für Zwischendurch"

Christian's Meinung:

■ Nicht schlecht, was Konami da abgeliefert hat – wenn auch die Veränderungen zum ersten Teil nur im Detail zu finden sind. Sehr gut gefallen hat mir vor allem der "World Monster"-Modus, der euch mit immer neuen Aufgaben zu Höchstleistungen anspornt. Mit der Langzeit-Motivation dürfte es allerdings etwas düster aussehen: hat man einmal alle Monster gefangen, das Turnier gewonnen und die Bonus-Stage freigespielt, bleibt eigentlich nicht mehr viel zu tun. Wo man *Get Bass* immer wieder mal spielt, weil's einfach auch gut aussieht, schwächelt *Fisherman's Bait 2* in diesem Punkt doch recht stark. Trotzdem: Vor allem wegen dem 2P-Mode eine lohnende Anschaffung für alle Hobby-Fischer.



▲ Zu Beginn solltet ihr euch immer den geeigneten Köder aussuchen. Auf einem speziellen Screen werden euch deren Eigenschaften und die beste Anwendung erklärt.



Fisherman's Bait 2: Big Ol'Bass

Angeln

Features

- Entwickler: Konami
- Hersteller: Konami
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: leicht

Grafik	Musik	Sound
57%	63%	65%

SPIELSPASS 73%



▲ Je nach Größe des Fisches gibt's Bonuszeit, die euer ursprüngliches Zeitlimit von drei Minuten verlängert.



▲ Wem's alleine zu fad wird, der darf auch mit einem Kollegen gleichzeitig um die Wette angeln.



▲ Das isser! Ein über 600 kg-Monster ist bald unser. Bloß aufpassen, dass die Leine nicht reißt (die Spannung wird rechts angezeigt).



▲ Schau genau: Hinter diesem Wasserfall verbirgt sich eine willkommene Abkürzung.

Hydro Thunder

Gib Gas, ich will Spaß!

Vor knapp fünf Monaten (Test in der VG 12/00) konnten wir uns ja schon auf dem DC bei dieser kompromisslosen Wasserschlacht austoben. Nun folgt endlich auch die PlayStation-Fassung, doch kann auch diese Version überzeugen?

Zumindest was die gnadenlos schnelle Speed-Boat-Action angeht, muss sich das PS *Hydro Thunder* nicht hinter seinem großen Bruder verstecken. Mit einem aberwitzigen Speed (und das schon in der langsamsten Bootsklasse) ziehen die Strecken (eisige Arktis, tropischer Dschungel, nächtliche Großstadt, etc.) an euch vorbei, dass es eine Freude ist. Auch wenn ihr während der Rennen wohl kaum die Gelegenheit habt, euch an der Schönheit der Strecken satt zu sehen, wurden diese dennoch mit netten Details verziert. Ob nun zivile Boote wie Ausflugsschiffe und Piraten-Dschunken oder tierische Begleiter wie Killerwale und Haifische, die sich übrigens ebenfalls am Rennen zu beteiligen scheinen und so wie ihr mit über hundert Sachen über die Kurse düsen, oder traumhafte Wasserfälle – es wurde an alles gedacht. *HT* bietet euch drei Spielmodi (Arcade, Time Trial und Turnier) wobei ihr im Turnier-Modus neue Strekken (insgesamt dreizehn) und schnellere Boote freischaltet. Um bei den Rennen gegen die sechzehn mit allen Wassern gewaschenen Kontrahenten überhaupt nur den Hauch einer Chance zu haben, ist der Einsatz der auf dem Wasser verteilten Booster-Packs und die Nutzung der zahlreichen Abkürzungen (durch Wasserfälle, Tankschiffe, etc.) absolutes Muss. Wer weniger Wert auf Realismus legt und den "Augen-zu-und-durch"-Stil bevorzugt, ist bei *HT* gut aufgehoben. CD



▲ Manche Strecken sind wirklich traumhaft gelungen. Vor allem die Spiegelungen auf dem Wasser kommen gut.



▲ Richtiger Einsatz des Hydro-Boost (kurz bremsen und dann Boost) ist unabdingbar, um einige Boosters bzw. Shortcuts zu erreichen.

Shortcut

- 🙂 einwandfreies Handling
- 🙂 abwechslungsreiche Strecken
- 🙂 viele Abkürzungen auszukundschaften
- ☹ nervende Pop Ups
- ☹ etwas zu schwer



Gut!

„Schnell und ohne Kompromisse“

Christian's Meinung:

■ Obwohl das Renngeschehen an sich sehr gut gelungen ist, störe ich mich besonders an den Details. Klar, dass die PS-Grafik sich trotz schöner Spiegelungen und verspielten Hintergrund-Details in keinster Weise mit der des DC messen kann, doch fiese Pop-Ups und Kollisonsabfrage-Fehler sollten auch auf Sonys Kiste eigentlich nicht so häufig vorkommen. Wer damit leben kann, bekommt mit *HT* einen kompromisslos schnellen Racer vorgesetzt, der das Adrenalin mal wieder so richtig zum Kochen bringt. Auf Realismus, Extrawaffen oder gar ein Schadensmodell müsst ihr allerdings verzichten.

Hydro Thunder

Racer

Features: CD, DS, MC

- Entwickler: Midway
- Hersteller: Konami
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: gnadenlos

Grafik	Musik	Sound
79%	71%	79%

SPIEL SPASS 71%

Hydro Thunder

Boost ein und Augen zu – High Speed auch auf N64?





◀ Der Schlüssel zum Erfolg liegt in der richtigen Anwendung aller (!) Booster-Paks und der Nutzung der zahlreichen Abkürzungen.



◀ Grafisch ist die N64-Version perfekt gelungen – leider mangelt's aber am nötigen Speed.

An sich ein sehr löbliches Unterfangen, wenn ein Game auf allen Plattformen erscheint, doch bei manchen Spielen (die, bei denen zum Großteil schnelle Action, überragende Grafik und arcade-mäßiges Gameplay den Spaßfaktor ausmachen) scheitert eine Konvertierung auf eine schwächere Konsole einfach an den durch die Hardware bedingten Einbußen.

Denn wie schon die PlayStation-Version vermag es auch das N64 *Hydro Thunder* nicht, die irrwitzig schnelle Rennatmosphäre aufzubauen, die uns die DC-Fassung bot. Dabei hat Eurocom im Ansatz ja alles richtig gemacht: Alle Boote, sämtliche Strecken und vor allem die ganzen Details am Streckenrand wurden auf das N64 gerettet und sehen hier auch wirklich großartig aus. Doch da liegt dann wohl der Hund begraben: Durch die aufwändigen Backgrounds wird die Hardware offensichtlich dermaßen überfordert, dass der eigentlich wichtigste Gameplay-Faktor von *Hydro Thunder*, nämlich der überragende Speed, absolut flöten geht: Das Spiel ist im Vergleich zur DC-Version einfach furchtbar langsam. Überaschenderweise gut gelungen ist hingegen der Zweispieler-Modus, der fast schon etwas schneller wirkt als das Single-Game, da in diesem Modus auf die CPU-Gegner und viele Streckendetails verzichtet wurde. Ganz anders der Vierspieler-Mode (nur mit Expansion-Pak), der wieder stark nachlässt und sich ziemlich zäh spielt. CD



Geht so!

„Viiiiiieeeeeel zu langsam“

Christian's Meinung:

■ Schade, schade, schade... Wer zwischen den drei Konsolen wählen kann, muss unbedingt zur DC-Version greifen (falls er das nicht eh schon getan hat). Auch wenn das N64 *Hydro Thunder* recht gut aussieht und sogar die PlayStation-Fassung schlägt, ändert dies nichts an dem lahmen Renngeschehen. Bei einem Game, das praktisch nur vom Speed lebt, hätte man besser auf manche Details verzichten sollen und dafür die Geschwindigkeit möglichst hoch halten sollen. So verfällt das Game leider ins Mittelmaß.



▲ Nur wer im Tournament unter die vorderen Ränge fährt, schaltet weitere Strecken frei.

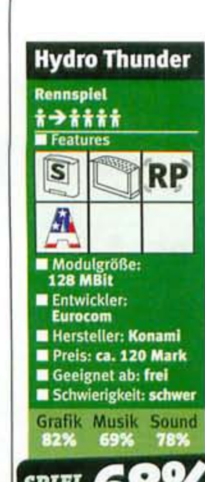
Shortcut

- 🙂 stark designte Kurse
- 🙂 viele Strecken und Boote freizuspielen
- ☹ viel zu langsam
- ☹ gelegentliche Pop-Ups
- ☹ ziemlich knackig



▲ Alles drin: sämtliche Boote, alle Strecken.

◀ Vor uns liegt ein Checkpoint und zwei Booster-Paks. Blaue verhelfen euch zu vier Sekunden Top-Speed, rote sogar zu neun Sekunden.



Hydro Thunder

Rennspiel

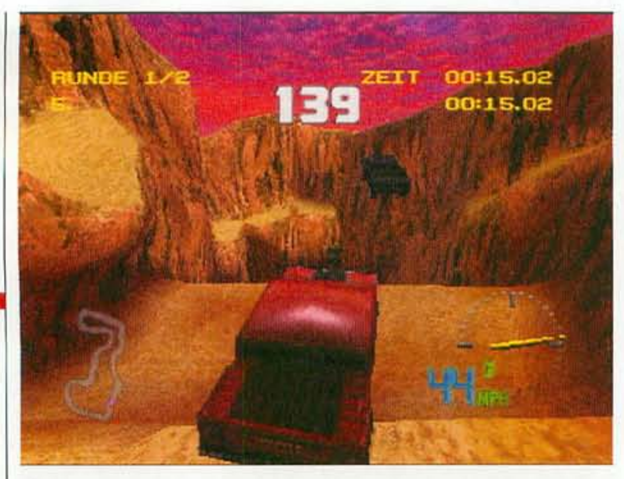
Features: S, RP

- Modulgröße: 128 MBit
- Entwickler: Eurocom
- Hersteller: Konami
- Preis: ca. 120 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: schwer

Grafik	Musik	Sound
82%	69%	78%

SPIEL SPASS 68%







Axel's Meinung:

Naja!

„Nicht Fisch, nicht Fleisch"

■ Leider kann mich dieser Titel trotz der eigentlich ganz passablen Grafik nicht ganz überzeugen. Zumindest die Fahrzeuge sehen relativ gut aus, wenn auch die Streckenumgebung sehr pixelig wirkt. Doch an dieses Manko hat man sich auf der PlayStation bereits gewöhnt. Der Hauptkritikpunkt ist das leider völlig unrealistische Fahrverhalten, das eher an harmlose Kleinwagen als an kompromißlose Geländewagen erinnert. Selbst wenn Arcade-Fans darüber durchaus hinweg sehen können, wünscht man sich doch auch in diesem Genre mehr Innovationen. Insbesondere, da der Off-Road-Sport deutlich mehr Möglichkeiten als das sture Fahren von Punkt A nach Punkt B bietet.

◄ Allein anhand dieser Sprünge kann man sehr gut den Arcade-Charakter des Games erkennen.



▲ Gerade in den Bergpassagen fällt das Fahrverhalten besonders negativ auf.

Shortcut

- ☺ große Auswahl an Fahrzeugen
- ☺ interessantes Streckendesign
- ☺ relativ gute Gegner-KI
- ☹ grafisch nicht gerade umwerfend
- ☹ unrealistisches Fahrverhalten

So schön könnte es sein:

■ Das mitreißende Video macht echten 4 x 4-Fans umsonst den Mund wässerig. Wer realistisches Fahrverhalten erwartet, ist aber an der falschen Adresse.









4 x 4 World Trophy

Eigentlich sind diese Fahrzeuge viel zu teuer für die Tour durch den Dreck.

Kaum wird das Wetter wieder besser, sieht man sie an jeder Straßenecke. Die hochglanzpolierten Edelgeländewagen, deren härteste Herausforderung bisher wohl ein zu hoher Bordstein war.

Doch das ist eigentlich nicht der Zweck, für den solche Fahrzeuge konzipiert wurden. Sowohl für den Wochenendeinkauf als auch für das alltägliche Herumstehen im Verkehrsstau gibt es geeignetere Vehikel. Der eigentliche Grund, warum diese Geländewagen so hoch motorisiert und mit einem extrem widerstandsfähigen Fahrwerk ausgestattet werden, ist, um damit selbst im rauesten Gelände jeden beliebigen Punkt zu erreichen und unter keinen Umständen hängen zu bleiben. Wenn ihr also diese robusten Spielzeuge ihrer erdachten Aufgabe zuführen wollt, habt ihr die Wahl entweder einen Haufen Kleingeld zusammen zu sparen oder den Pferdestärken virtuell freien Lauf zu lassen. Schon oft haben sich Entwickler an diesem Genre versucht, auch wenn man über missglückte Titel wie EAs *Test Drive Off Road* besser den Mantel des Schweigens legt. Der neueste Vertreter



▲ Nur nicht den Anschluss verlieren, sonst fällt es schwer, auf dem rechten Weg zu bleiben.

ist Infogrames *4 x 4 World Trophy* bei dem (zumindest was die Auswahl der Fahrzeuge angeht) eine gute Wahl getroffen wurde. So stehen euch gut zwei Dutzend Original-lizenzierte Fahrzeuge zur Verfügung, die so manchem Off-Road-Fan die Tränen in die Augen treiben dürften. Angefangen bei Klassikern wie dem Jeep Wrangler (weshalb jedoch auf den CJ7 verzichtet wurde, können wir uns auch nicht erklären) über den zweckentfremdeten Armee-Laster Hummer bis hin zu Edelkarossen wie dem Land Rover ist nahezu jedes namhafte Geländefahrzeug vertreten. In verschiedenen Rennkategorien könnt ihr euch sowohl im einfachen Arcade-Modus als auch im Meisterschafts-Modus mit fünf anderen CPU-Piloten messen. Im Meisterschafts-Modus gibt es je nach Platzierung Preisgelder, für die ihr (zu Beginn noch unerschwingliche) Fahrzeuge und Tuning-Parts für euer Vehikel ergattern könnt. Auch die Auswahl an befahrbaren Strecken kann durchaus überzeugen und führt euch von den Rocky Mountains über den mexikanischen Dschungel bis in den Schwarzwald inklusive verschlafener Dörfer. Leider mangelt es vielen Strecken an der nötigen Übersicht, so dass es einiger Runden bedarf, bis ihr sprichwörtlich die Kurve kriegt. Der größte Kritikpunkt ist leider das völlig unrealistische Fahrverhalten der Wagen. So rutschen und schlittern diese oft völlig unkontrolliert durch die Pampas, als hätten die Entwickler noch nie etwas von Vierradantrieb und Differenzialsperre gehört. Dies ist umso ärgerlicher, als dass man sich so in Situationen manövriert, aus denen sich die in der Realität nur so vor Kraft strotzenden PS-Monster nur mit Mühe und nach einem empfindlichen Zeitverlust wieder befreien können. AB



4x4 World Trophy

Road-Simulation

■ Features

■ Entwickler: Infogrames

■ Hersteller: Infogrames

■ Preis: ca. 89 Mark

■ Geeignet ab: 6

■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
72%	67%	55%

SPIELSPASS 66%



▲ So stellen sich die Entwickler also eine Kleinstadt im Schwarzwald vor. Nicht gerade besonders einfallsreich.



▲ Die Fahrzeuge sehen relativ realistisch aus und verändern je nach Tuningmaßnahme sogar ihr Aussehen.

Jo Jo's Bizarre Adventure

Auf DC haben die bizarren Jungs die Animationen dabei.



▲ Wenn jeder seinen Support-Charakter aktiviert, tummeln sich vier ausladend animierte Figuren On-Screen: Chaos!

Das Dreamcast hat bekanntlich wenigstens nicht die technischen Probleme einer PlayStation mit 2D-Fightern. Kommt also bei der Sega-Version am Ende entscheidend mehr Spielspaß raus? Nicht wirklich – lest warum:

Nach der grauenvollen PS-Version ist es wenigstens eine Wonne, die Slapstick-Animationen des Arcade-Vorbilds originalgetreu auf dem Bildschirm wieder zu erleben. Wie es aber mit aus dem Boden fahrenden Cadillacs, Riesenmäulern mit eingebautem Mahlwerk oder Sandstürmen so ist – nach ein paar Mal hat man sich satt gesehen und wendet sich wieder Beat'em Ups mit mehr Gameplay-Substanz à la *King of Fighters*, *Fatal Fury* (leider noch nicht auf DC) oder jeder x-beliebigen *Street Fighter*-Version zu. *Darkstalkers* aus eigenem Haus hat bekanntlich mit dem gleichen Problem zu kämpfen. Die Idee mit den geisterhaften Wesen, die auf Knopfdruck die 18 Kämpfer unterstützen, wäre an sich ganz nett, wäre sie nicht mit verhängnisvollen Faux Pas behaftet. Wenn man es schon schafft, den Mini-Lebensbalken dieser Biester zu eliminieren, sollte der Gegner wenigstens für den Rest der Runde auf Hilfe verzichten müssen und nicht mir nichts dir nichts den Kumpel eine Sekunde später wieder rufen können! Vorteil DC: Die Soundeffekte klingen deutlich kerniger als auf der PS. RK



▲ Einmal ganz lustig anzuschauen: Dicke Straßenkreuzer als Special Move wollen mangelndes Gameplay kaschieren.



Geht so!

"Nur für Beat'em-Up-Sammler"

Ralph's Meinung:

■ Trotz Animationen auf höherem Niveau und einer besseren Soundkulisse kann auch die DC-Version von *Jo Jo* nicht überzeugen, da sich am Gameplay natürlich nichts geändert hat. Mit nur drei Attack-Buttons hat man für Capcom-Verhältnisse zu wenig Aktionsmöglichkeiten, die Special Moves sind schlecht zu koordinieren und die Charaktere haben einfach nicht den Charme von *Street Fighter, Marvel* oder *SNK*-Fightern. Aber Schwamm drüber: Jeder darf sich mal einen missglückten Versuch leisten.

Shortcut

- ☺ sehenswerte Animationen
- ☺ kräftige Soundeffekte
- ☹ Charaktere können nicht überzeugen
- ☹ Kampfarenen versprühen Langeweile
- ☹ auch hier Dumpfbacken-Mini-Games
- ☹ für DC erstaunliche Ladezeiten

Jo Jo's Bizarre Adventure

2D-Beat'em-Up

■ Features



- Entwickler: Capcom
- Hersteller: Virgin
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
66%	52%	62%

SPIEL SPASS 58%

Jo Jo's Bizarre Adventure

Ein wahrlich bizarrer Versuch, diese PS-Version.



◀ In den Stages bewegt sich rein gar nichts!

Was wäre doch ein Monat ohne neue Episoden aus dem Capcom-Beat'em-Up-Universum? Leider überzeugt jedoch nicht jeder Versuch genauso wie die bereits etablierten Serien.

Diesmal wird nach japanischer Comic-Vorlage mit 18 Kämpfern Typ "verwegener Abenteurer" in klassischem 2D-Design geprügelt. Hat man sich für einen der Spielmodi von Arcade über Survival bis zu Training und Story entschieden, sinkt selbt bei eingefleischten Enthusiaten die anfängliche Begeisterung rasch. Von den Animationen des Automaten ist nämlich nicht mehr viel übrig geblieben. Da fast jeder Charakter stets einen Clown, Schatten, Geist, Kobold oder sonstige übernatürliche Unterstützung zu Hilfe rufen kann, muss die PlayStation oft vier Figuren gleichzeitig darstellen, und das geht eindeutig in die Hose. Vor allem die Support-Fighter erscheinen grobpixelig, kantig und verwaschen. Außerdem wirken die Stages leer und langweilig – sämtliche Animationen in allen Arenen des Spiels könnt ihr locker an einer Hand abzählen! Dazu kommen idiotische Mini-Games im Kleinkinderformat à la eine Wüstenlandschaft entlang laufen und über Wasserpfützen hüpfen. Da außerdem keiner der Kämpfer richtig überzeugen kann, ist *Jo Jo's* Schicksal schnell besiegelt. RK

Shortcut

- ☺ nette Support-Charakter-Idee
- ☹ ganz öde Stages
- ☹ völlig abgespeckte Animationen
- ☹ hirnlose Mini-Games
- ☹ Charaktere ohne Charisma



▲ Super Specials kündigen sich durch eine groß eingeblendete Visage an.



◀ Die Assist-Charaktere sind in der PS-Version in Sachen Animation nur noch ein Schatten des Arcade-Vorbilds.



▲ Einige Akteure wie der Pistolero hier können sich auch ohne übernatürliche Unterstützung bestens wehren. Das Gameplay kann aber nicht überzeugen.

Naja!

Ralph's Meinung:

■ Um die Sache auf den Punkt zu bringen – *Jo Jo's Bizarre Adventure* macht einfach keinen Spaß. Obwohl bei mir normalerweise der Beat'em-Up-Funke leicht überspringt, versagt dieser Capcom-Fighter leider in allen Kategorien. Die Sache mit den Animationen könnte man ja noch verschmerzen, wenn wenigstens das Gameplay in Ordnung wäre, aber lustlos wirkende Charaktere (langweilige Posen), unbrauchbare Moves, uninspirierter Sound und dämliche Zwischenspiele geben diesem 2D-Fighter endgültig den Rest.

Jo Jo's Bizarre Adventure

2D-Beat'em-Up

■ Features



- Entwickler: Capcom
- Hersteller: Virgin
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
51%	50%	56%

SPIEL SPASS 46%

www.imp.mc/roc.html
www.3DO.com



Rally Masters

Rallye einmal anders?

Nicht, dass es auf der PlayStation zu wenige Rallye-Spiele geben würde. Im Gegenteil. Doch neue Titel müssen sich mit so hervorragenden Spielen wie *Colin McRae*, dessen Nachfolger schon in den Startlöchern steht, oder Infogrames' *V-Rally 2* messen. Und in dieser Liga wird die Luft schon langsam dünn.

Umso erstaunlicher also, dass Infogrames gerade jetzt ein neues Rennspiel mit dem verheißungsvollen Titel *Michelin Rally Masters: Race of Champions* veröffentlicht. Dabei scheinen die direkten Konkurrenten dieses vergleichsweise leicht zugänglichen Racers gar nicht die obengenannten Referenztitel zu sein. Vielmehr verbirgt sich dahinter eine relativ einfache Umsetzung des Rallye-Sports, die auch Nicht-Profis den Fahrspaß abseits befestigter Strecken näher bringen soll. Immerhin muss auch in diesem Game nicht auf bekannte Namen verzichtet werden, stehen doch als Konkurrenten so ziemlich alle Rallye-Fahrer mit Rang und Namen zur Auswahl. Unter den 30 Piloten befinden sich so wohl bekannte Namen wie Walter Röhrl, Colin McRae und weitere Fahrer der WRC von heute und damals. Auch an Fahrzeugen wurde nicht gespart, so dass ihr aus 17 Vehikeln der unterschiedlichen Rallye-Gruppen F2, WRC und Gruppe B wählen könnt. Interessant ist dabei, dass ihr auf Wunsch nicht nur alleine gegen die Uhr über die 46 verschiedenen Strecken brausen müsst, sondern auf speziellen Kursen auch zeitgleich gegen einen Kontrahenten antreten könnt. Um dabei Kollisionen zu vermeiden, befährt jedoch jeder eine eigene Spur, die nach einer Runde aus Gründen der Chancengleichheit gewechselt wird. Gerade im 2-Player-Modus macht das Game so zumindest eine Zeitlang richtig Spaß. Der offensichtlichste Unterschied zu den oben erwähnten Rallye-Simulationen ist der relativ leichte Zugang zum unkomplizierten Fahrverhalten der Autos und die sehr eingeschränkten Set-Up-Optionen. Gerade in grafischer Hinsicht kann das Game jedoch nicht mit Software-Perlen vom Schlage eines *V-Rally 2* konkurrieren. AB



▲ Links könnt ihr die andere Strecke erkennen. Dort dreht euer Gegner seine Runden.



▲ Ein wenig abwechslungsreichere Texturen hätten dem Game nicht geschadet.



▲ Im Replay könnt ihr von der Kameraperspektive bis zum Tempo alles selbst bestimmen. Trotzdem kommen die Wiederholungen nicht an die Qualitäten eines *GT2* heran.



▲ Alles wie gehabt. Nur dass der Co-Pilot manchmal ein bisschen zu spät mit den Kurskorrekturen rüberkommt.

Shortcut

- Original Lizenz
- anspruchsvolles Fahrverhalten
- interessantes Spielprinzip
- nur durchschnittliche Grafik
- etwas lahme Soundeffekte

Rally Masters

Rennspiel
1→2 Spieler
Features: MC, A, DS

- Entwickler: Digital Illusions
- Hersteller: Infogrames
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: leicht

Grafik	Musik	Sound
67%	56%	71%

SPIELSPASS 70%



Axel's Meinung:

Geht so!

Man darf die Wertung nicht falsch verstehen. Für Anfänger und Genre-Neulinge ist *Rally Masters* genau das Richtige. Man ist schnell im Spiel und es fällt einem umso schwerer, wieder damit aufzuhören – doch verglichen mit der unglaublich guten Konkurrenz bietet das Game einfach ein bisschen zu wenig fürs Geld. Daran können auch die vielen Rallye-Legenden und der flüssige 2-Player-Modus nicht viel ändern. Wer nicht sofort neue Rallye-Kost für seine Konsole braucht, sollte lieber auf das in jeder Hinsicht vielversprechendere *Colin McRae 2.0* warten, das wir aller Wahrscheinlichkeit nach bereits in der nächsten Ausgabe testen werden.

Battletanx: Global Assault

3DO lässt schwere Geschütze auffahren.

Auf dem N64 sind bereits zwei *Battletanx*-Varianten erschienen. Nun wird zumindest die neuere der beiden Panzer-Schlachten auch für die PS umgesetzt. Anscheinend hat 3DO jedoch ebenso wie bei den Army-Männern einige Probleme mit der PlayStation.

Wie schon so oft, wurde bei dieser Umsetzung am Gameplay selbst gar nichts verändert. In einer Welt, in der fast alle Frauen verschwunden sind, sind die paar Verbleibenden natürlich etwas Besonderes. Und Nachwuchs erst recht. Also schwingt ihr euch auf euren Panzer und versucht herauszufinden, was eine unbekannte Macht von eurem telepathisch begabten Sohnemann möchte. Zu dumm, dass diese Macht es jedoch geschafft hat, sämtliche anderen Panzer gegen euch aufzubringen. Da sind Kämpfe quer über den Globus natürlich vorprogrammiert. Soviel zur Story. Im Prinzip geht es darum, eine bestimmte Anzahl feindlicher Panzer zu Schutt und Asche zu bomben. Dafür stehen euch allerlei verschiedene Panzer zur Verfügung, die sich selbstverständlich in ihrer Ausrüstung und ihrer Beweglichkeit unterscheiden. Doch an die wirklich interessanten kommt ihr leider erst, wenn ihr das nötige Kleingeld beisammen habt. Immerhin kosten euch die vielfältigen Extras nichts, die ihr überall in den Leveln finden könnt. Darunter befinden sich so interessante Power-Ups wie Spring-Granaten, mit denen ihr feindliche Stellungen sogar um Ecken herum ausschalten könnt, oder Homig-Missiles, die ein einmal anvisiertes Ziel selbstständig suchen. Das coolste Feature ist aber ein Schutzschirm, der euch für eine gewisse Zeit unsichtbar macht. Das alles wären ja gute Zutaten für ein actiongeladenes Game, wären da nicht so massive Kritikpunkte wie die nicht mehr akzeptable Trägheit der Fahrzeuge. Während sich die tonnenschweren Gefährte recht flott vor und zurück bewegen lassen, seid ihr Angriffen von der Seite oder direkt hinter euch relativ schutzlos ausgeliefert, denn bis sich der Geschützturm in die richtige Richtung gedreht hat, seid ihr meist schon Geschichte. Auch in grafischer Hinsicht hätte man mehr erwarten können, insbesondere da die wirklich nicht sonderlich schöne Grafik die CPU kaum so stark fordern dürfe, dass dies die absolut instabile Framerate erklären könnte. AB


▲ Die kleinen Panzer sind zwar schneller, haben aber auch Probleme mit dem Wenden.


▲ Der macht keinen Ärger mehr. Doch bevor ihr so aufräumen könnt, müsst ihr erst mal die Extras einsammeln.

▲ Gerade bei solchen Explosionen geht die Framerate merklich in die Knie.



Shortcut

- viele verschiedene Panzer
- witzige Power-Ups
- sehr träge Steuerung
- schlechte Grafik

Battletanx: Global Assault

Panzer-Shooter
1→2 Spieler
Features: MC, DS, A

- Entwickler: 3DO
- Hersteller: Infogrames
- Preis: ca. 89 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
56%	67%	48%

SPIELSPASS 54%

Axel's Meinung:

Naja!

Während die N64-Version dieses Games durchaus Spaß machte, kann die PS-Variante leider nicht so ganz überzeugen. Neben der schlechteren Grafik liegt das in erster Linie an der relativ trägen Steuerung, die euch oft genug keine Möglichkeit lässt, dem feindlichen Feuer zu entkommen. Da sich dieses Mako in allen Spielmodi bemerkbar macht, können auch die vielen Varianten und Multi-Player-Spielen nicht begeistern. Schade, denn mit ein bisschen mehr Liebe zum Detail hätte auch aus der PS-Version ein durchaus interessantes Game werden können.

Armorines Project S.W.A.R.M.

Nun könnt ihr auch auf der PS böse Alien-Käfer jagen.

Bereits auf dem N64 konnte uns dieser stark am Sci-Fi-Thriller Starship Troopers angelehnte Ego-Shooter nicht so recht überzeugen. Umso gespannter waren wir also, als wir dann endlich die PS-Variante in Händen hielten.

Leider blieb die große Überraschung erwartungsgemäß aus. Am Spielprinzip hat sich nichts geändert. Noch immer übernehmt ihr wahlweise den Part eines Wissenschaftlers, der in einen mit allen Finessen ausgerüsteten Anzug gesteckt wird, um einer Invasion böser Alien-Bugs entgegen zu treten. Der Clou an diesem Anzug ist neben seinem begrenzten Schutz gegen die Angriffe der Killer-Käfer das ausgeklügelte Waffensystem. In den insgesamt 20 Leveln habt ihr die Möglichkeit, eure Bewaffnung in mehreren Stufen und mit einer jedem Level eigenen Special-Wumme aufzurüsten.



Axel's Meinung:

Hilfe!

■ Es ist schon ein Kreuz mit den Konvertierungen. Selbst vom packenden *Shadowman* blieb nach der Umsetzung auf die PS nicht viel mehr als ein schaler Nachgeschmack. Noch gravierender fällt das Ergebniss logischerweise bei einem ohnehin nur mäßigen Titel aus. Weder in technischer, noch in spielerischer Hinsicht kann *Armorines* überzeugen. Selbst angestaubte Ego-Shooter wie *Alien Triology* machen selbst Jahre nach ihrem Erscheinen noch mehr Spaß als dieses "Vergnügen". Schade.



▲ Dank der Auto-Zielerfassung lassen sich die Käfer relativ leicht erlegen.

Soviel zum Spiel an sich. Leider treten sowohl die Story als auch die gebotenen Features angesichts der miserablen technischen Umsetzung stark in den Hintergrund. Zum einen gestaltet sich die Steuerung als sehr unpräzise und ist noch schlechter zu handhaben als in der N64-Version. Noch drastischer macht sich die Grafik-Engine bemerkbar. Man könnte fast glauben, dass man bei der Konvertierung die N64-typische Nebelwand mit übernommen hat. Anders lässt sich die minimale Fernsicht in *Armorines Project S.W.A.R.M.* kaum erklären. Hinzu kommen die einfallslosen Texturen und die armseligen Animationen der Krabbel-Käfer, die das Game trotz ihrer Einfachheit nicht vor Frameraten-Einbrüchen rettet.



▲ Gott sei Dank bleiben die toten Monster nicht lange liegen. So bleibt euch zumindest der grässliche Anblick der Pixelmonster erspart.

In den 2-Player-Modi tritt dieser Zustand selbstredend noch massiver zutage, womit auch der an sich interessante Co-Op-Modus jeden Reiz verliert. AB

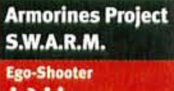


▲ Im Prinzip ist alles gleich geblieben. Die Texturen, die Framerate, die Steuerung und das Gameplay. Naja, eigentlich ist alles viel schlimmer geworden...



Shortcut

- 2-Player-Coop-Modus
- schlechte Grafik
- schlechte Steuerung



Armorines Project S.W.A.R.M.

Ego-Shooter

Features: CD, MC, DS

- Entwickler: Acclaim
- Hersteller: Acclaim
- Preis: ca. 89 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: schwer

Grafik	Musik	Sound
34%	42%	51%

SPIELSPASS 35%

Rugrats: Studio Tour

Mit den Teppichratten durch Hollywood

Dass diese kleinen Hosenscheißer ja schon immer für eine Portion Ärger gut waren, ist wohl hinlänglich bekannt. Nicht nur im Fernsehen, nein auch auf Konsolen "durften" wir die Abenteuer der Rotzlöffel schon oft genug genießen.

Im neuesten Abenteuer der Windelträger muss ein großes Filmstudio dran glauben. Als die halben Meter mit ihren Eltern eine Besichtigungstour durch das Studio machen, passiert natürlich das Vorhersehbare. Den Kleinen wird es zu fade, sie machen sich eigenhändig auf die Suche nach den interessanten Dingen und stellen wieder mal den größten Unfug an. Durch ein übles Missgeschick wird der Kleinste in eine Kammer eingesperrt, die Schlüssel kommen abhanden und ihr müsst sie nun auf dem Studiogelände wieder auftreiben. Dabei besucht ihr diverse Filmsets wie Weltraum, Western oder Karibik und besteht dort mehr oder minder interessante Geschicklichkeitsaufgaben. So bestreitet ihr im Weltraum-Level ein Simpel-Jump'n-Run, schießt in der Westernstadt mit eurer Milchflasche auf fiese Banditen oder sucht auf der Südsee-Insel nach vergrabenen Schätzen. Ein unausgegorener Geschicklichkeitsmix der üblen Sorte. CD



▲ Sammelt innerhalb eines knappen Zeitlimits eine vorgegebene Anzahl an Goldnuggets und weicht schaurigen Gespenstern aus.



▲ Schnappt euch die Viecher und schmeißt sie zurück in ihren Käfig – wie aufregend.





▲ *Micro Maniacs* meet *Crash Team Racing* – nur leider unfair und witzlos.





▲ Das Unglück nimmt seinen Lauf: Der tollpatschige Wachmann schafft es nicht, auf diese wichtige Türe aufzupassen, und schon hüpft der Kleinste durch den Spalt.

Christian's Meinung:

Naja!

■ Check! Das Ding ist für kleine Kiddies gedacht – schon klar. Insofern kommt die Grafik gar nicht mal so schlecht, und auch die nervenden Kommentare der Flöhe passen ganz gut dazu. Die einfachen Geschicklichkeitsaufgaben dürften für das junge Zielpublikum sowieso perfekt passen. Warum aber wurden dann die Controls dermaßen miserabel verhunzt? Wenn selbst ein Redakteur, der schon einige Jump'n-Runs und Geschicklichkeitsspiele auf dem Buckel hat, sich einen Ast abärgert, weil er ständig irgendwo runterfällt oder hilflos in einen Gegner rennt, muss das doch einen Grund haben. Für Kids hätte man mehr Wert auf eine einfache Steuerung legen müssen.



Shortcut

- "Original" Rugrats Atmosphäre
- viele verschiedene Games
- äußerst unpräzise Steuerung
- nervende Sprachausgabe (für Erwachsene)
- für die Zielgruppe zu schwer



Rugrats: Studio Tour

Geschicklichkeit

Features: CD, MC, DS

- Entwickler: THQ
- Hersteller: THQ
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: Kids only
- Schwierigkeit: kompliziert :)

Grafik	Musik	Sound
53%	45%	61%

SPIELSPASS 43%





▲ Es gibt zweifellos schönere Polygonspieler. Kantiger als in *Blades of Steel* geht es wohl kaum mehr. Hallo! Wir haben das Jahr 2000!



▲ In diesem Durcheinander geht schnell die Übersicht verloren.

Shortcut

- ☺ umfangreiche Menüs
- ☺ Original-Lizenz (fast schon Standard, oder?)
- ☺ hohes Spieltempo
- ☹ nur mittelmäßige Spieler-KI
- ☹ unpräzise Steuerung
- ☹ schlechte Animationen

NHL Blades of Steel 2000

Das Eis wird immer dünner...

Ähnlich dem ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten *NBA in the Zone 2000* fehlt es dieser Eishockeysimulation zwar nicht an topaktuellen Lizenzen der Verbände NHL und NHLPA, verschwenderisch komplexen Menüs und unzähligen Statistiken, doch das Gameplay selbst lässt leider auch hier sehr zu wünschen übrig.

Bereits bei der zwar ihren Zweck erfüllenden, aber weit von der Präzision anderer Mitbewerber entfernten Steuerung zeigt Konamis *NHL Blades of Steel* erste Schwächen. So macht sich beim zugegebenermaßen schnellen Spielablauf immer wieder eine störende Verzögerung in der Ausführung der Aktionen bemerkbar. Eigentlich schade, denn es stehen euch an sich sämtliche Moves zur Verfügung, die man von einer guten Eishockey-Simulation erwarten könnte. Ob es nun angetäuschte Schüsse, schnelle Pässe, Formationswechsel oder sogar unterschiedliche Moves bei Prügeleien mit anderen Spielern sind – man wird ein gewisses "schwabbeliges" Gefühl bei der Steuerung der Akteure leider nicht los. Trotz dieses Mankos ist das Spieltempo ausreichend hoch, wenn auch nicht rasanter als bei anderen Genrevertretern.



■ **Verlasst euch bloß nicht zu sehr auf euren Torwart und die Verteidigung.**



Doch leider ist die Steuerung nicht der einzige Kritikpunkt des Games. Insbesondere in grafischer Hinsicht wurde zugunsten einer hoher Framerate merklich geschlampt. Durch die geringe Anzahl verwendeter Polygone wirken die Spieler äußerst klobig und sind somit weit vom realistischen Erscheinungsbild in vergleichbaren Games entfernt. Auch hinsichtlich der Animationsphasen wurde gespart, wodurch die Spieler sich relativ ungelenk über das Eis bewegen. Besonders deutlich wird dieser Missstand bei schnellen Schüssen oder den Aktionen des übrigens nicht sonderlich intelligenten Torwarts. Wobei es jetzt unfair wäre, diesen als besonders schlechtes Beispiel anzuführen, da sich seine Teamkollegen auf dem Eis in dieser Beziehung auch nichts schenken. Auch hinsichtlich des Sounds kann *NHL Blades of Steel* nicht überzeugen und zerstört mit merkwürdigen Sounduntermalungen der Spielzüge das letzte bisschen Atmosphäre.

Nicht viel auszusetzen gibt es hingegen an den umfangreichen Menüs, die zwar nicht sonderlich ansprechend oder übersichtlich gestaltet sind, aber dafür völlig ihren Zweck erfüllen. So kann man beispielsweise sogar vorgeben, wieviele Regelverstöße der Schiedsrichter ahnden soll. AB

Axel's Meinung:

Naja! „Wieviele Jahres-Updates noch?"

■ Nennen wir das Kind doch beim Namen: Egal wieviele Nachfolger einem Sportspiel noch spendiert werden, solange sich die Verbesserungen auf so unwesentliche Details wie zusätzliche Menüpunkte bei der Genauigkeit des Schiris oder aktuelle Trikotfarben beschränken, werden Fans einen großen Bogen um diese Nachfolger, die normalerweise als verbilligte Updates angeboten werden sollten, machen. Natürlich gibt es immer wieder Neueinsteiger, doch jeder, der bereits einen der deutlich besseren Titel wie *NHL 2000* sein Eigen nennt, kann sich das Geld sparen. Wir erwarten von keinem Hersteller, dass er das Rad neu erfindet, doch zumindest in technischer Hinsicht dürften die Zocker zu Recht jedes Jahr weiterreichende Verbesserungen erwarten. Insbesondere die technisch immer leistungsfähiger werdenden Konsolen setzen die Messlatte mit jedem neu erscheinenden Game höher.

Das Intro ist noch der beste Part.







NHL Blades of Steel 2000

Eishockey-Simulation



■ Features

- ■ Entwickler: Konami
- ■ Hersteller: Konami
- ■ Preis: ca. 89 Mark
- ■ Geeignet ab: 6
- ■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
59%	57%	55%

SPIEL SPASS 53%



▲ Manchmal wird es schon sehr unübersichtlich.



▲ Besonders deutlich sind die Menüs nicht gelungen.



▲ Erfreulich realistisch ist die Oberflächenstruktur des Eises gelungen.

Everybody's Golf 2

Ernsthafte Simulation im Comic-Look?

Dass diese Mischung durchaus aufgehen kann, bewies vor einigen Monaten ja schon unser *Cyber Tiger* (VG 01/00; 83 %) – nun versucht's auch Clap Hanz mit dem Nachfolger des schon damals ziemlich guten *Everybody's Golf* (anno dazumal noch vom Entwickler Camelot; z.B. *Shining*-Serie auf MD).

Und die Rechnung geht durchaus auf. Wie auch bei *Cyber Tiger* (Woods) müsst ihr zwar auch hier auf Originalkurse sowie realistisch dargestellte Golfer verzichten, was aber im Endeffekt wohl niemandem negativ auffallen wird. Denn auch wenn die Kurse frei erfunden sind, wurden sie dennoch mit viel Liebe und vor allem ziemlich tricky gestaltet. Die Steuerung handhabt sich dabei denkbar einfach: Mit dem für Golf-Spiele üblichen Zwei-Punkt-Klick (einmal für Power und einmal für Effet klicken) und der Eingabe des "Schnitts" mittels Steuerkreuz hackt ihr euch so entweder im Turnier gegen die CPU, im Multiplayer-Game mit bis zu vier Kumpels oder einfach nur im Training über die sechs (vier versteckte) Kurse. Als Alter Ego stehen euch dreizehn (zehn versteckte) verschiedene Comic-Charaktere mit unterschiedlichen Attributen zur Verfügung – die versteckten Charaktere müsst ihr erst in einem Mann-gegen-Mann-Turnier besiegen, um sie freizuschalten. Wem das noch nicht genug Goodies sind, der kann sich durch erfolgreiches Spielen auch noch bis zu sechs unterschiedliche Bälle (mit speziellen Vor- und Nachteilen) freispielen – ihr seht also, es gibt genug zu tun.





▶ Trefft ihr beim Abschlag alles perfekt (100 % Power, kein Effet) geht die Kugel ab wie ein Blitz – zu sehen an dem weißen "Abgasstrahl".

▲ Alles da, was man braucht: Dank eingeblendetem Raster und dem Extra-Screen für Steigung/Gefälle habt ihr beim Putten alles im Blick.

Christian's Meinung: Gut!

■ An den Comic-Stil gewöhnt man sich recht schnell – zumal die Präsentation mit netten Animationen, witzigen Kameraperspektiven und einer fehlerfreien Darstellung der Kurse an sich sehr gut gelungen ist. Auch die Controls geben sich eingängig und werden Anfänger vor keinerlei größere Probleme stellen, bieten aber Profis immer noch genug Freiraum zum Herumprobieren. Langzeit-Motivation dürfte durch die zahlreichen versteckten Gimmicks genug vorhanden sein und wer schon alles kennt, kann ja immer noch mit drei Kumpels auf den Rasen ziehen. Mir hat's fast schon so gut gefallen, wie *Cyber Tiger*.

Video Games Gold Classic

Shortcut
- ☺ viele Gimmicks
- ☺ ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- ☺ tadellose Controls
- ☹ Nixon nicht als Bonuscharakter erspielbar
- ☹ schwacher Sound



Everybody's Golf 2
Golf
■ Features
- ■ Entwickler: Clap Hanz Limited
- ■ Hersteller: Sony
- ■ Preis: ca. 60 Mark
- ■ Geeignet ab: frei
- ■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
76%	65%	68%

SPIELSPASS 80%

Tiger Woods PGA Tour 2000



Kann der echte Tiger mit dem Cyber Tiger konkurrieren?

Tiger Woods: ein großer Name im Golf-Sport. Doch kann ein großer Name alleine ein gutes Spiel ausmachen? Nicht unbedingt, wie wir finden – doch lest selbst.

Golf: Das Spiel der Könige und... nein, falsch – das war Schach. Zumindest ist Golf der Sport der Reichen und Schönen und bleibt uns Normal-Verdienern wohl für immer verschlossen. Wenigstens können wir die kleinen Bälle auf diversen Heim-Systemen virtuell über den Rasen prügeln, doch das vorliegende *Tiger Woods* muss sich einigen starken Konkurrenten stellen – und versagt kläglich. Zur Auswahl stehen euch zwei Spielmodi: Im Single Play beweist ihr euer Können in verschiedenen Golf-Arten wie Four Ball oder übt zuerst auf dem Trainings-Parcours. Der zweite Modus ist die Tour, in der ihr gegen ein starkes Teilnehmerfeld bekannter Größen des Sports bestehen müsst. Sehr gut gelungen ist dabei die Steuerung via Analog-Stick. Wie schon bei *Cyber Tiger* holt ihr durch Ziehen des linken Sticks nach hinten aus und schlagt den Ball durch Drücken nach vorne. Eure Abweichung nach links oder rechts bestimmt dabei eure Genauigkeit. Den Spin des Balls bestimmt ihr während des Fluges mittels des Digi-Kreuzes. Zu hören gibt es während des Spiels bis auf wenige Umgebungsgeräusche recht wenig, auch die Grafik ist ziemlich veraltet und gibt sich auf einem Stand von vor zwei Jahren. Es gibt wirklich Besseres.

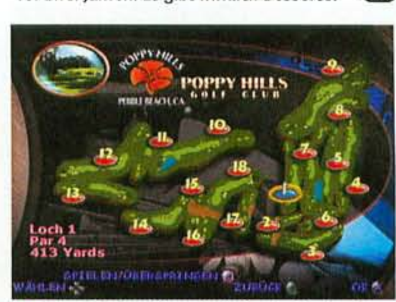

▲ Der Abschlag mittels Stick ist exzellent gelungen.

Christian's Meinung: Geht so!

■ Der echte Tiger hält dem Vergleich mit dem Cartoon-Cyber-Tiger in keinster Weise stand. Zwar werdet ihr zu Beginn von einer wahren Options-Flut nahezu erschlagen, befindet ihr euch aber erst auf dem Spielfeld, offenbaren sich die Schwächen von Tiger Woods. Zu unübersichtlich gestalten sich die Kameraperspektiven, zu langweilig das Gameplay. Einzig die Steuerung mittels Stick ist vorbildlich gelungen, wenn auch schon mal dagewesen. Nur Hardcore-Golfer greifen zu.


▲ So sieht also ein Gitterraster auf dem Green aus: Während es eingeblendet wird, könnt ihr allerdings nicht putten. Bringt's das?


▲ Übersichtlich ist *Tiger Woods* leider nicht gerade. Da helfen auch die unterschiedlichen Zoom-Stufen nichts mehr.



▲ Beim Training könnt ihr jedes Loch einzeln spielen, um euch mit den Hindernissen und den Finessen der Steuerung vertraut zu machen.

Shortcut
- ☺ überwältigende Optionsflut
- ☺ Steuerung mittels Analogstick sehr präzise
- ☹ grafisch veraltet
- ☹ z.T. recht unübersichtlich
- ☹ zu langatmig



Tiger Woods PGA Tour 2000
Golf
■ Features
- ■ Entwickler: EA Sports
- ■ Hersteller: Electronic Arts
- ■ Preis: ca. 100 Mark
- ■ Geeignet ab: frei
- ■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
64%	41%	71%

SPIELSPASS 63%



Intro:











▲ Ab und an findet ihr solche blauen Energiekreisel, an denen ihr abspeichern könnt. Gelbe Kreisel teleportieren euch wieder aus dem Dungeon raus. Rechts eingeblendet: die Übersichtskarte.

▲ Sogar auf dieses riesige Kriegsschiff werdet ihr berufen. Was die Regierung wohl von euch will?

Evolution

Auf der Suche nach dem verlorenen Schatz

Als professioneller Schatzsucher hat man's schon nicht leicht: Tief im höchst gefährlichen Dungeon, nur wenige Zentimeter von dem gesuchten und meist unermesslich wertvollen Schatz entfernt, passieren einem doch immer wieder die lustigsten Sachen...

Sehr beliebt z.B. die gemeine, versteckte Falle, die sofort zuschlägt, sobald man das Objekt der Begierde auch nur ganz sanft streichelt. Auch immer wieder gern gesehen – sind erbitterte Konkurrenten, die immer im ungelegensten Augenblick auftauchen, den Bruchteil einer Sekunde schneller sind und sich die wertvollen Artefakte im letzten Moment selber schnappen. Mag Launcher ist so ein Abenteurer, und bei ihm sind gerade beide Fälle eingetreten: Falle macht "bumm", Schatz ist weg, Mitbewerber macht's besser – Scheiße! Doch nicht verzagen – zum Glück gibt's in der Stadt ja die Organisation "Society", die Aufträge an die Schatzsucher verteilt. Also flugs hingedackelt und eine neue Suche organisiert. Im Grunde genommen dreht sich bei *Evolution* alles um das uralte verschollene Artefakt Evolutia, das unergründliche Geheimnisse in sich birgt. So klappert ihr also im Laufe des Spiels alle die Stadt umgebenden Dungeons ab und sucht in erster Linie eben nach Evolutia und in zweiter Linie nach anderen wertvollen Items, um euch selbst zu sanieren und eure Charaktere aufzupäppeln. Insgesamt drei Kämpfer umfasst eure Party dabei, wobei ihr eine Figur in der Stadt immer wieder austauschen könnt. Nachdem ihr euch bei der Society einen Auftrag geholt habt, geht's auch schon los in die in verschiedenste Themengebiete wie Lava oder Wald eingeteilten Dungeons, die bei jedem Besuch per Zufallsgenerator neu erstellt werden. Gut sicht- und somit umgehbar, läuft dort dann allerlei Getier herum, das sich hervorragend als EXP-Spender missbrauchen lässt. Nett ist bei den Kämpfen vor allem das Skill-System: Mit jedem Sieg erhaltet ihr sogenannte TP, die ihr ab einer gewissen Anzahl dann in neue Attacken bzw. Zaubersprüche eintauschen könnt. Die Grafik in den Dungeons gibt sich zwar größtenteils fehlerfrei (auch wenn's ganz selten mal clipped), wirkt aber schon nach wenigen Spielstunden höchst ermüdend, da kaum abwechslungsreich. Auch andere Locations wie z.B. der Hafen oder die Charaktere wirken etwas zu steril, um richtige Stimmung aufkommen zu lassen. Da die größtenteils vernachlässigbare Story ebenfalls nicht gerade zu Begeisterungsstürmen hinzureißen vermag, bleibt unterm Strich ein zwar nicht übles, doch recht durchschnittliches RPG über. Die nicht vorhandene PAL-Anpassung kann man da vielleicht sogar verstehen. CD



▲ Neue Fähigkeiten erlangt ihr im Tausch gegen gewonnene TP.



Christian's Meinung:

■ Auch jetzt, wo man versteht, worum es geht (wir hatten ja die japanische Version schon im Import-Test), ist *Evolution* nur unwesentlich besser. Anfangs kommt zwar noch etwas die berüchtigte *Diablo*-Stimmung auf (Items horten, Charaktere hegen und pflegen, die Dungeons bis auf den letzten Winkel durchstöbern), nach zwei oder drei Labyrinthen sehnt man sich aber doch eine etwas fesselndere Story und vor allem Abwechslung herbei. Gut gelungen ist hingegen das Kampf- und Skill-System, das gut ausbalanciert wurde und kaum Wünsche offen lässt. Vor allem die Icons, die bei Kämpfen am rechten Bildschirmrand, die Reihenfolge der Angreifer angeben, ist ein sehr sinnvolles Feature, da ihr so eure Strategie noch besser planen könnt.

Shortcut

- ☺ gutes Skill-System
- ☺ "*Diablo*-Fieber"
- ☹ Story ohne nennenswerte Wendungen und Höhepunkte
- ☹ zu kurz
- ☹ schwaches Charakter-Design



▲ Die Stadt bildet den Ausgangspunkt eurer Abenteuer.



Evolution

RPG

■ Features

■ Entwickler: Software Publishing Entertainment
■ Hersteller: Ubi Soft
■ Preis: ca. 100 Mark
■ Geeignet ab: frei
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
67%	63%	73%

SPIEL SPASS 71%



▲ Habt ihr ein Labyrinth heil durchstanden, wartet am Ende noch ein (meist ziemlich hungriger, wie auf dem linken Bild zu erkennen) Endgegner auf euch.

NBA in the Zone 2000

Alles neu macht der Mai?





▲ Gibt es im Basketball nicht einen besonderen Grund, weshalb das Spielfeld Begrenzungslinien hat? Hier geht das Game munter weiter.



Hey, wow, super! Ein neues Basketballspiel. Und nicht nur das, es wurden sogar alle Statistiken auf den neuesten Stand gebracht und eine Original-Lizenz ist auch noch mit von der Partie. Da kann doch nichts schiefgehen!

Denkste! Zum einen sind die Zeiten, in denen eine geupgradete Lizenz einem Game als Pluspunkt angerechnet werden muss vorbei, und zum anderen sind im vergangenen Jahr so viele NBA-Games veröffentlicht worden, dass es schon mehr sein muss, um zu begeistern. Und genau das gelingt *NBA In the Zone 2000* aus dem Hause Konami leider in keinster Weise. Die eingangs erwähnten Features gehören mittlerweile zum Standard und hinterlassen oft den Eindruck, als dienten sie nur dazu, vom eigentlichen Game abzulenken. Wer sich wirklich stundenlang mit Statistik-Screens und dem Hin- und Herwechseln von Spielern beschäftigen kann, sollte sich lieber einen Sport-Almanach zulegen. Ein Videospiel soll schnell, intuitiv zu bedienen und fair sein und vor allem den Flair der jeweiligen Sportart vermitteln. Angefangen bei der unzuverlässigen Steuerung, dank der die Spieler oft genug etwas völlig anderes als von ihnen erwartet tun, über die willkürlichen Special-Moves, bei denen die CPU entscheidet, welcher nun ausgeführt wird, bis hin zur Verlangsamung des Games, sobald ein Wurf ausgeführt werden soll – so kommt bestenfalls Vorort-Sportverein-Feeling auf. Von der Action und Rasanz eines echten NBA-Games ist man hier weit entfernt. Ein weiterer Kritikpunkt ist die fragwürdige Kollisionsabfrage, die oft genug nur einen der beteiligten Spieler betrifft, und, oh Wunder der Physik, die anderen Sportler unbeeindruckt lässt. Die Liste ließe sich noch beliebig weiterführen. Einzig der Sound hebt sich etwas ab, doch vermisst man hier schmerzlich einen Kommentator. AB



▲ Da haben wir aber schon ansprechendere Replays gesehen.

Shortcut

- ☺ relativ gute FMVs
- ☺ kurze Ladezeiten
- ☺ Original-Lizenz
- ☹ schlechte und zu langsame Animationen
- ☹ miese Framerate
- ☹ unzuverlässige Steuerung



Axel's Meinung:

■ Es wird gerade im Software-Business so viel voneinader geklaut. Warum lernen diese ganzen aktualisierten 2000er Versionen nicht voneinander (insbesondere von ihren Fehlern) und bescheren uns so endlich das "perfekte" Game anstelle dieser immer wiederkehrenden Aktualisierung der angehängten Jahreszahlen. Es reicht einfach nicht aus, immer nur die neusten Trikotnummern zu implementieren. Solange ein Game unter solch offensichtlichen Patzern leidet, kann einfach keine Stimmung aufkommen.



NBA in the Zone 2000

NBA in the Zone 2000 – nichts Neues an der NBA-Front.





▲ Allein an der Gestaltung der Zuschauerränge lässt sich erkennen, wieviel Mühe man sich gegeben hat.

Ein Unglück kommt selten alleine. Ok, das ist vielleicht ein wenig drastisch ausgedrückt, aber was soll man denn sonst noch zu diesem lieblos zusammengeschusterten Sequel sagen? Alle Jahre wieder...

Wie bereits die ebenfalls in dieser Ausgabe getestete PS-Version sucht man auch in der N64-Version verzweifelt nach spielerischen Verbesserungen zum letztjährigen Vorgänger. Die Grafik kann spätestens im Jahre 2000 keinen mehr vom Hocker reißen und ist weit unter dem, was das N64 zu leisten imstande wäre. Nicht nur, dass die Spielfiguren ziemlich klein geraten sind, vom so großspurig angekündigten und normalerweise von Konami gut gelösten Motion-Capturing merkt man *NBA in the Zone 2000* leider nichts an. Während die Laufbewegungen noch halbwegs in Ordnung gehen, sind die Animationsphasen bei den Sprüngen besonders schlecht geraten. Das Gameplay an sich wäre gar nicht so schlecht, wird aber merklich durch die wirklich nicht mehr zeitgemäße Grafik überschattet. So erlaubt die Steuerung relativ präzises Passpiel und selbst die in anderen Genrevertretern sträflich vernachlässigte KI kann zumindest ansatzweise überzeugen. Auf tragische Weise gelungen ist übertriebener Speed-Boost, den ihr beim Betätigen der Turbo-Taste auslöst. Während sich alle anderen Spieler scheinbar in Zeitlupe bewegen, rast euer Spieler mit einem Tempo über das Feld, dass selbst Sonic schwindelig werden müsste. Wie schon in der PS-Version müsst ihr erwartungsgemäß auch auf dem N64 auf Kommentatoren und eine besonders herausragende Soundkulisse verzichten. Einziger Lichtpunkt sind der Slam Dunk und Three-Point-shoot-Out, wobei ihr auch in diesen "Bonusspielchen" unter der schlechten grafischen Performance leiden müsst. AB



▲Leider bringen die"Bonusspielchen" im Endeffekt nicht mehr als ein paar Minuten Abwechlung zwischendurch. Aufwerten können sie leider nichts.

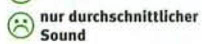
Naja!

Axel's Meinung:

■ Ob man nun ein N64, eine PlayStation oder beide Konsolen sein Eigen nennt; keine der beiden auf dieser Seite getesteten *NBA in the Zone 2000*-Varianten kann mit wirklichen Kaufanreizen aufwarten. Es ist ohnehin schwer genug, aus dem schnellen und gerade in der NBA extrem persönlichkeitsbezogenen Basketball-Game ein einfach zugängliches und trotzdem unterhaltsames Videospiel zu machen. Umso tragischer also, dass die selbstverständlich wieder vorhandene und auf dem neusten Stand befindliche NBA-Lizenz immer wieder als einzige Neuerung herhalten muss. Nachdem uns ein *NBA 2K* gezeigt hat, wie gut die NBA auf einer Konsole aussehen kann, sind solche Produkte einfach nur noch überflüssige Geldmacherei.

Shortcut

- ☺ Original-Lizenz
- ☹ miese Animationen
- ☹ schlechte Grafik
- ☹ nur durchschnittlicher Sound

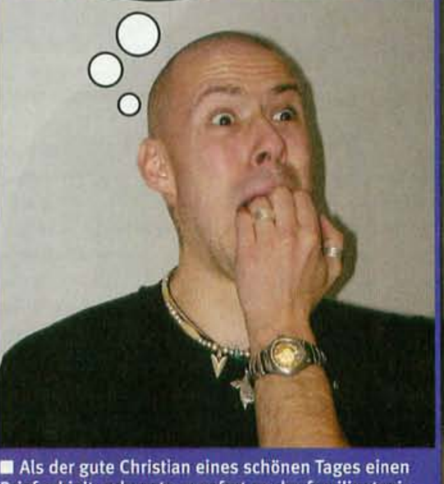




Ihr könnt euch bestimmt vorstellen, dass der immense Aufwand, den es mit sich bringt, ein Heft wie die VG zu produzieren, kaum Zeit für verwandtschaftliche Kontakte lässt. Umso schöner ist es dann jedoch, wenn sich urplötzlich lang vergessene Verwandte melden.

Eines schönen Tages:







■ Als der gute Christian eines schönen Tages einen Brief erhielt, erkannte er sofort an der familientypischen Handschrift, dass er den Absender gut kennt. Er war von seinem im Zillertal verschollen geglaubten Bruder. Christian ließ seine Gedanken in Errinerungen schwelgen und mit einem Schlag war alles wieder da. Die peinlichen Bemerkungen, die schrecklichen Blamagen, die verpatzten Rendezvous. Oh Gott.



■ Mit der allen Daxern eigenen Neugier versuchte das verwirrte Geschöpf, all diese völlig neuen Eindrücke zu verdauen und dabei einen Blick hinter den Redaktionsalltag zu werfen. Ralph durfte als erster seine ausgesprochene Geduld unter Beweis stellen und ging zunächst sehr behutsam, später jedoch eher ein wenig grob auf die Fragen unseres Besuchs ein. Dann zeigte er ihm sogar Karate.



Nicht anders die Mädels:



■ Gerade unsere ansonsten stets beschäftigten Mädels nahmen sich die Zeit und gaben sich alle Mühe, den fremdartigen Besucher in seine anatomischen Grenzen zu weisen. (Liebe Kolleginnen, 10-15 Tritte hätten auch gereicht...)





■ Anstatt sich von den hilflosen Grunzlauten des Tox-Bruders ablenken zu lassen, sah Sanka sofort eine Möglichkeit zur Arbeitserleichterung. Immerhin ist ein Hardwaretest erst fertig, wenn mindestens 25 Personen jedes Pad geprüft haben.





■ Zum Glück erbarmte sich nach dieser Strapaze Axel und bat einen Sitzplatz an. Natürlich nur, um seinen berühmten Stuhl-wegzieh-Trick weiter zu verbessern...

■ Nur Ablehnung, Hass und ein arbeitswütiger Sanka. Gut, dass Christian sich seines armen Bruders annahm und mit ihm in familiärer Eintracht das alte Familienspiel "immer voll drauf", mit dem sie schon in ihrer Kindheit viel Freude hatten, spielte. Tja, manche fallen halt immer wieder auf jeden alten Trick rein.

■ Nachdem sich Daxers Bruder auch bei diesem volkstümlichen Game als guter Verlierer bewiesen hatte, kam Ralph die Idee, ihn zusätzlich noch virtuell zu verkloppen. Doch irgendwie konnte dieser Grottenolm besser *King of Fighters* spielen als Ralph. Ein Zustand, den die gesamte Redaktion als schwere Beleidigung empfand. Und es kam, wie es kommen musste.



Zeit, Abschied zu nehmen:

Lass dich hier nie wieder blicken! Und vergiss nicht: Kein Wort nach draußen!



■ Beim Rauswurf verlor Daxers Bruder seine Brieftasche.



■ In der Hoffnung, das magere Gehalt ein wenig aufzubessern, wurde diese sofort durchsucht. Doch was wir fanden, lässt uns seitdem keine Ruhe mehr. Nicht nur Tet hat eine schöne Schwester...

the end!





▲ Wenn die Piratin Ruby Heart ihre Schatzkiste öffnet, droht dem Gegner ein empfindlicher Energieverlust. Mit dem Klabautermann sollte man bekanntlich nicht spaßen...



▲ Icemans Strahl geht weit an Guile vorbei – die Mehrzahl der Charaktere erreicht aber nicht das Animationsniveau eines *Street Fighter III – Third Strike*. Dafür tummeln sich bis zu sechs gleichzeitig on-screen!



Marvel vs. Capcom 2 – New Age of Heroes

Absoluter Rekord: 56 Charaktere bekriegen sich in der Schlacht der Schlachten!

Shortcut

- ☺ starke 3D-Hintergründe
- ☺ chaotisch-kultige 3-on-3-Duelle
- ☺ enorm verbesserte Präsentation
- ☺ Jill Valentine's Zombie-Attacke
- ☺ unkonventioneller Bar-Soundtrack
- ☹ niedrige Auflösung der Kämpfer-Sprites
- ☹ ohne Netzzugang keine Bonus-Fighter
- ☹ wenig Standard-Spielmodi



Ihr habt gedacht, das erste *Marvel vs. Capcom* wäre chaotisch und mit absurden Specials überfrachtet? Dann werft einen Blick auf das Sequel, und Teil Eins wird euch wie das brave *International Karate* vorkommen!

Capcom hat diesmal in der Tat Wort gehalten und diesen vierten Teil ihrer Crossover-Serie zeitgleich in den Arcades und auf Dreamcast (in Japan) veröffentlicht. Der Clou an der Sache ist dabei, dass ihr euren Spielstand via VM nun in Nippons Spielhallen tragen und gegen andere Beat'em-Up-Fans antreten könnt, ja sogar müsst! Warum? Nun, ein Blick auf die Tabelle zeigt, dass immerhin satte 32 (!) von insgesamt 56 Charakteren versteckt sind und sich nur durch eine Kombination aus erspielten D-, N- und V-Points freischalten lassen. D(irect) Points erhaltet ihr durch normales Zocken, N(et) Points aus Duellen via Internet und V(ersus) Points durch siegreiche Schlachten am Naomi-Automaten. Wenn ihr einen Internet-Anschluss habt, verraten wir euch im Kasten einen Trick, um dennoch an Cammy, Captain Commando, Iron Man & Co. zu kommen. Doch lasst uns erstmal zum Spiel selbst kommen, das relativ komplex ausgefallen ist. Diesmal tretet ihr in Teams von drei Kämpfern an, die ihr während der Schlachten im Gegensatz zu SNKs *King of Fighters*-Saga jederzeit durchwechseln könnt. Natürlich sind auch Quick Assists mit den L- und R-Buttons möglich. Dafür wurden die für Capcom schon legendären Schläge und Tritte mittlerer Stärke wegrationalisiert – es gibt nur noch jeweils einen starken und einen leichten Punch- und Kick-Button. Die Super Moves (hier Hyper Combos genannt) wurden auch vereinfacht, meist reicht jetzt Viertelkreis plus zwei Buttons für Photon-Strahlen, Mega-Feuerbälle und Explosionsorkane.



▲ Die abgedrehtesten Animationen bietet eindeutig Amingo – einfach nur drollig!

Delayed Hyper Combos!

Neu hinzu gekommen sind die sogenannten "Delayed (verzögerte) Hyper Combos": Gebt während einer Hyper Combo eines Charakters bereits die Kombination für den nächsten ein, und ihr linkt diese Super Moves aneinander. Funktioniert natürlich nur, wenn ihr entsprechend viele Energiebalken zur Verfügung habt! Selbstredend lassen Super Teams Moves mit auch zwei oder gleich allen drei Fightern



▲ Hyper Combos werden wie gewohnt durch das Ausblenden des Hintergrunds eingeleitet. Neu ist, dass ihr jetzt Hyper Combos selbst zu Combos linken könnt – Delayed (verzögerter) Hyper Combo!

Capcom-Stars

von Anfang an dabei	versteckt
Ryu	Bison
Ruby Heart	Cammy
Amingo	Nash
Hayato	Dhalsim
SonSon	Ken
Jill Valentine	Felicia
Tron	Roll
Sakura	Megaman
Strider Hiryu	Captain Commando
Zangief	Jin Saotome
Anakaris	Bulleta
Guile	Morrigan
	Dan Hibiki
	Kobun
	Chun Li
	Akuma



▲ **Schaut euch nur mal die Kanone an – ein Beispiel für die edlen 3D-Backgrounds mit einem Schuss Renderoptik.**



▲ **Der komische Amingo-Kaktus bekommt von Cable einen mit der Laserwumme übergebraten – durch die 3-on-3-Duelle kommt viel Taktik ins Spiel.**



◀ ***Resident-Evil*-Star Jill Valentine hetzt dem gegnerischen Trio einen Zombie auf den Hals – witzige Idee!**

gleichzeitig vom Stapel, was die Verwirrung stellenweise komplett macht, wenn sich sechs Superhelden auf dem Screen tummeln. Hier wird der geneigte Beat 'em-Up-Freak dann bemerken, dass die Sprites zwar allesamt schön gezeichnet sind, aber etwas blass wirken und nicht in höchster Auflösung zu Werke gehen. Auch in Sachen Animation gibt es keinen Grund, groß zu meckern, wenn auch das Qualitätsniveau eines *Street Fighter III 3rd Strike* nicht ganz erreicht wird – ist aber auch ein unfairer Vergleich, dort muss sich die CPU schließlich nur um zwei Kämpfer kümmern. Wahre Begeisterung rufen jedoch die fulminanten 3D-Backgrounds mit ihren gerenderten Objekten und der schönen Tiefenwirkung hervor. Vor dieser grandiosen Kulisse kommen auch die Stars unter den Neuzugängen voll zum Tragen – unserer Meinung nach eindeutig das Trio Ruby Heart, Amingo und Jill Valentine auf der Capcom-Seite. Die Piratenbraut Ruby Heart hetzt euch gerne den Klabautermann aus ihrer Schatztruhe auf den Hals, der Kaktus-Freak Amingo sorgt durch seine skurilen Animationen immer wieder für Staunen, und die *Resident Evil*-Braut Jill (gezeichnet nicht ganz so schön wie in der Survival-Horror-Serie) macht diesmal gemeinsame Sache mit Zombies und Hunden! Vor dem Match müsst ihr euch – ebenfalls neu – für einen Assist-Typ (Alpha, Beta oder Gamma) entscheiden, der zum Tragen kommt, wenn ihr das jeweilige Team-Mitglied als Verstärkung in den Kampf ruft. Damit wäre das Kampfsystem aber noch lange nicht hinreichend dargelegt. Die guten alten Konter, Air Raves, Super Jumps, Konter-Würfe und fortgeschrittenere Block-Techniken sind zur Freude aller Fighting-Fans wieder mit von der Partie. Geht euch ein bestimmter Kämpfer des Gegners auf die Nerven, könnt ihr einen Power-Balken opfern und ihn mit einer Spezialattacke temporär ins Reich der Träume schicken, so dass der Gegenspieler zum Wechseln gezwungen ist. Da jeder Charakter einen vollen Lebensbalken besitzt, dauern die Duelle insgesamt relativ lange, da ihr ja pro Runde praktisch drei Leute besiegen müsst, und enden oft erst mit dem Ablauf der Zeit. Hier ist dann Taktik gefragt, da der Sieger offensichtlich aus der Summe aller verbleibenden Lebensbalken ermittelt wird. "Reicht's jetzt, oder soll ich Kämpfer X bzw. Y noch kurz zum Erholen auf die Ersatzbank schicken?" Im Arcade-Mode müsst ihr sieben Teams schlagen, um im furiosen Finale einer Kreatur namens Abyss entgegen zu treten, die sich zweimal verwandelt und absolut miese Tricks auf Lager hat.

Marvel-Helden

von Anfang an dabei	versteckt
Venom	Magneto
Cable	Juggernaut
Marrow	Gambit
Cyclops	Shuma Gorath
Captain America	Colossus
Psylocke	Storm
Rogue	Sabertooth
Dr. Doom	Omega Red
Lost Admantium	Spiral
Wolverine	Thanos
Iceman	Silver Samurai
Spiderman	Sentinel
Hulk	Iron Man
	War Machine
	Blackheart
	Wolverine



State-of-the-Art-Präsentation

Die Präsentation von *Marvel vs. Capcom 2* hebt sich diesmal wohltuend von der langweiligen und trockenen Art des Standard-Capcom-Beat'em-Up ab, und auch die Musik hat an Qualität zugelegt. Die jazzigen Bar-Rhythmen mit einigen netten Vocals sind zwar nicht jedermanns Geschmack, ein Fortschritt gegenüber der sonstigen 08/15-Capcom-Soundkulisse stellen sie aber auf jeden Fall dar. Da die Special-Move-F/X hier sowieso überwiegen, kann man damit sicher leben. Fazit: Enorm starker Prügler mit massig Stars, tollen Backgrounds und einem reichhaltigen Aktionsrepertoir in 3-on-3-Duellen – klar besser als *Street Fighter 3 Double Impact, Star Gladiotor 2* und *Jo Jo's Bizarre Adventure* aus eigenem Hause. RK



Wie an die ganzen Secrets kommen?

■ Da wir nicht annehmen, dass ihr wegen ein paar Duellen in der Spielhalle nach Japan jetten wollt, empfiehlt sich folgende Vorgehensweise: Entweder ihr sucht im Netz nach einem entsprechenden Spielstand, oder ihr hackt ihn euch selbst zusammen. Dazu braucht ihr ein PC Link-Kabel, die entsprechende Software und einen Hex Editor, und folgt den detaillierten Anweisungen im *Marvel vs. Capcom 2*-File auf www.gamefaqs.com!





■ Aah, der Hut-Freak fährt Mercedes S-Klasse: kleine Erheiterungen pflastern den gnadenlosen "Klickt den Text weg"-Weg.



▲ Da steckt er ein, der grüne Freak. Ihr müsst bei *Rayblade* aber auch einiges einstecken – vor allem den Frust über das rausgeworfene Geld!



Rayblade

Revolutionäres Mech-Spiel gegen Ende der PS1-Ära!





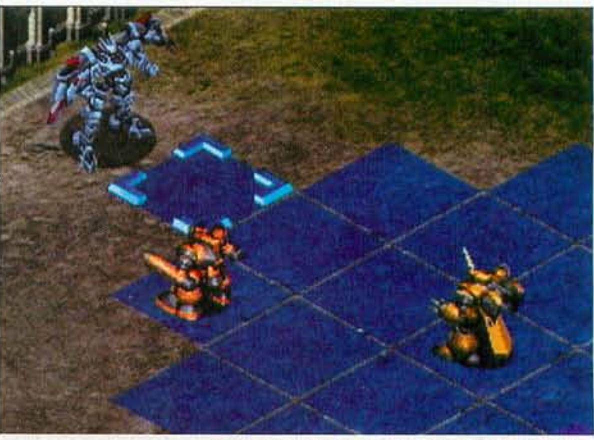


Eigentlich hatten wir uns hinter diesem Titel unverständlicherweise die Fortsetzung des Taito-Shooters *Ray Storm* erhofft (geistige Umnachtung der VG-Gang?) – die kommt jedoch unter dem Titel *Ray Crisis* erst in der nächsten Ausgabe. Eindeutig ein Fall für www.bseimendstadium.com!

Stattdessen stellen wir euch also hier das höchst interessante Mech-Strategie-Epos von den weltberühmten Polygon-Künstlern Winkysoft vor. Kurz gesagt: Wir haben es mit einem schrottigen, langweiligen und ärmlich aufgemachten 08/15-Japano-Fließbandprodukt eines namenlosen Mini-Studios zu tun. Das Render-Intro ist dabei gar nicht mal so schlecht gelungen und zeigt einen kleinen Mech-Fight mit ein paar netten Effekten. Im eigentlichen Spiel heißt's dann aber, sich durch einen Wust von Text zu kämpfen, der langatmige und komplett animationslose Standbilder miteinander verknüpft. Habt ihr das geschafft, heißt es antreten gegen einen oder mehrere gegnerische Mechs in verschiedenen Zeitepochen (Neuzeit, Mittelalter). Manövriert wird in bekannter Hexfeld-Manier und angegriffen rundenbasiert mit verschiedenen Nahkampf- und Fernwaffen. Die Effekte fallen jedoch in die Kategorie "Oops – aus Versehen Super Nintendo eingeschaltet?" Zudem kommt eine Menge Raterei dazu – sämtliche Menüs sind in Nipponisch gehalten. Spätestens nach der dritten Runde hat man auch als hartgesottener VG-Redakteur die Schnauze voll von *Rayblade* – der Spaß ist hier in etwa genauso ausgeprägt wie die Sprachausgabe (nicht vorhanden) oder



die Animationen (schon mal davon gehört, Winkysoft?). Man könnte das Programm jetzt noch gnadenlos bis auf die Grund-Prozeduren zerlegen und als High-School-Versuch abqualifizieren, doch wir wollen ja nicht, dass es gleich heißt: Winke, winke, Winky! Ein paar positive Seiten hat *Rayblade* ja auch noch, wenn auch nicht besonders viele und sonderlich bedeutende. Der Sound geht im Grunde ganz in Ordung (recht nettes Japan-Geträllere, auch im Sound-Menü einzeln anzuhören) und eine umfangreiche Art Gallery mit Bildern aus den Zwischensequenzen kann man sich auch erspielen. Trotzdem: Finger weg – selbst zehn Mark wären noch eindeutig zu viel für dieses Machwerk. Importe ja und gerne, aber nicht von dieser Qualität. RK



▲ Innerhalb der blauen Quadrate kann euer Mech watscheln.



▲ Der klassische Daten-Screen ist ziemlich langweilig aufgemacht – die Aktionen verlangen Japanisch-Kenntnisse oder Rätselraten.



▲ Ja, nach so einem Game fließen schon mal die Tränen – bei aller Liebe zu Importen solltet ihr *Rayblade* nicht anfassen!

Shortcut

- ☺ Art Gallery
- ☹ Story durch Standbilder erzählt
- ☹ Animationen? Wo?
- ☹ Unmengen Japan-Text
- ☹ Effekte? Super Nintendo?
- ☹ alles billig zusammengeschustert



Rayblade
Mech-Strategie

■ Features
CD, MC, DS

■ Hersteller: Winkysoft
■ Testversion: Eigenimport
■ Preis: ca. 130 Mark
■ Geeignet ab: 12
■ Schwierigkeit: mittel
■ Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %
0 20 40 60 80 100



▲ Die Spiegelungen der Sportler auf dem Eis schlagen alles bisher Dagewesene.



▲ Nur keine Panik. Auf den Torhüter ist Verlass. Und falls ihr die Sache doch lieber selbst in die Hand nehmt, könnt ihr den Goalie auch selber steuern.



NHL 2K

Realistischer geht es fast nicht.

Unabhängig von den Verkaufszahlen etabliert sich das DC in immer mehr Genres zur Referenz-Konsole. Insbesondere im Sportbereich hat Sega mit seiner hervorragenden "2K"-Reihe die Messlatte ein ganzes Stück höher gelegt. *NHL 2K* passt sich wunderbar in die Serie bereits bestehender Titel wie *NFL 2K* oder *NBA 2K* ein.

Eigentlich sollte es ja normal sein, dass neue Spiele in der einen oder anderen Hinsicht etwas Neues bieten oder zumindest nicht die Fehler ihrer Vorgänger wiederholen. Dass dem leider nicht immer so ist, beweisen immer wieder die lieblos gemachten Jahres-Updates bekannter Sportspiel-Reihen. Umso erfreulicher ist es also, dass es immer wieder Produkte gibt, die die gesamte Konkurrenz problemlos hinter sich lassen. *NHL 2K* ist genau so ein Produkt. Das erste, was an diesem Game auffällt, ist, dass es schnell, sehr schnell ist. Aber nie unrealistisch oder zu Arcade-mäßig, sondern einfach nur dem echten Eishockey-Spiel entsprechend. Wem das aber nicht reicht, der kann das Tempo in einem seperaten Menü zusätzlich erhöhen! Trotz des hohen Tempos läuft das Game so beeindruckend flüssig, dass man kaum meint, nur ein Videospiel zu zocken. Jeder gewünschte Pass, jeder noch so riskante Schuss lässt sich so intuitiv ausführen, dass es eine wahre Freude ist. Sollte der Puck dennoch mal daneben gehen, dann ist der Fehler ausschließlich beim Spieler selbst zu suchen. Und allein diese Tatsache spricht für die Qualität des Games. Zusätzlicher Anreiz, sich über lange Zeit mit *NHL 2K* zu beschäftigen, ist die gute KI der Gegner, der Teamkollegen, die sich erfreulich genau an taktische und strategische Vorlagen halten und der Torwarte, auf die man sich wirklich verlassen kann. Gerade der letzte Punkt ist schon etwas Besonderes. Vielleicht sollte an dieser Stelle erwähnt werden, dass ohne ein wenig Übung und ein zumindest grundlegendes Wissen über den Spielablauf im Eishockey die Chancen auf Tore relativ gering sind. Sich einfach mal den Puck schnappen und dann im Alleingang den gegnerischen Torwart austricksen, ist nicht. Vielmehr liegt der Schlüssel zum Erfolg in durchdachtem Passpiel und überlegtem Aufbau der Angriffsformationen. Aber seien wir doch mal ehrlich, im echten Eishockey ist es doch auch nicht anders. Alles in allem bietet *NHL 2K* einen sehr gut ausgewogenen Schwierigkeitsgrad, der Anfänger ebenso wie Profis auf faire, aber fordernde Art an ihre Grenzen führt. Einziger Kritikpunkt neben der unverständlicherweise nicht vorhandenen Rumble-Unterstützung sind vielleicht die im Vergleich zu den Menü-Orgien aus dem Hause EA nicht ganz so umfangreichen Einstellmöglichkeiten. Insbesondere die Option, eine verkürzte Saison zu spielen und eine Trainingsoption vermisst man doch sehr. Auch sehr gut gelöst sind hingegen die Kameraperspektiven, allen voran die ideal spielbare "Ice-Level"-Kamera. Es wäre auch eine Schande, wenn dem nicht so wäre, denn die Grafik des Games ist, wie schon bei *NBA 2K*, eine Klasse für sich. Butterweiche Animationen, flüssiges Spiel ohne jegliche Frameraten-Einbrüche und optische Spielereien wie die Reflexionen der Spieler auf dem Eis machen diese Eishockey-Simulation zu einem visuellen Leckerbissen. Gerade kleine Gags wie die sich im Laufe des Games absolut realistisch abnutzende Eisoberfläche sorgen für das nötige bisschen mehr an Realismus, das man bei anderen Sporttiteln leider oft genug schmerzlich vermisst. Wer es nicht erwarten kann, sollte bei diesem Titel sofort zuschlagen, allen anderen empfehlen wir, auf die PAL-Version zu warten, da diese hoffentlich mit einer Rumble-Funktion ausgestattet sein wird. Ach ja, noch eine kleine Anmerkung zum Schluss. *NHL 2K* verfügt übrigens auch über eine aktuelle Original-Lizenz und den Zusatz "2000". Na, was sagt uns das, liebe Hersteller? AB



▲ Mit den Schulter-Tasten könnt ihr jederzeit das Strategie-Menü aufrufen.

▲ Noch Fragen? Die Grafik *NHL 2K* ist über jeden Zweifel erhaben. Besonders in den Replays sieht jede Action doppelt so spektakulär aus.

> "Wenn das so weiter geht, können die anderen Sportspiel-Entwickler anfangen zu beten..."

Shortcut

- ☺ geniale Grafik
- ☺ flüssiges Gameplay
- ☺ hohes Spieltempo
- ☺ butterweiche Animationen
- ☺ fordernde KI
- ☺ realistischer Dolby-Surround-Sound
- ☹ keine Vibration-Pak-Unterstützung
- ☹ etwas geringe Einstellmöglichkeiten











▲ Die neue Strikerin Vanessa kommt sehr gut – schade, dass man sie nicht auch steuern kann.



▲ Alle Stages wurden mit einem feinen 3D-Intro versehen – nur die Kämpfer selbst gerieten etwas pixelig.

King of Fighters '99 Evolution

Das DC-*KoF'99* mit 3D-Stages lohnt sich auch für Besitzer des Neo-Geo-Originals.

Im Gegensatz zur PS-Version hat sich SNK für die DC-Konvertierung mächtig ins Zeug gelegt und bietet echten Mehrwert für Sega-Kämpfer! Das gesamte, an sich schon exzellente Spiel hat ein Rundum-Polish erhalten und erstrahlt nun in neuem Glanz.

Als Erstes fallen die edlen 3D-Backgrounds auf, die nun die Bitmap-Originale der 673 MBit dicken, sechsten Folge von *King of Fighters* ersetzen. Jede Stage wird durch eine kurze Kamerafahrt eingeleitet, es bewegen sich weitaus mehr Objekte (Paradebeispiel ist der Flughafen mit dem riesigen Jet) und neue Details (z.B. andere Perspektive im Dino-Museum) fallen dem Kenner auf. Zusätzlich gibt's auch zwei brandneue Level (das Volksfest und der Glockenturm), in denen ihr euch in bester 3-on-3-Manier austoben könnt. Das für die Serie neue Striker-Feature hat's ebenfalls in die DC-Version geschafft und bietet glatte acht Stück mehr als das Original! Sechs ehemalige *KoF*-Helden müsst ihr euch erst erspielen (ca. fünfmal Durchzocken pro Charakter auf Normal), die beiden Rausschmeißer und brandneuen Fighter Vanessa und Seth (siehe Freisteller, sollen in *KoF 2000* zur festen Gilde gehören) sind gleich zu Beginn verfügbar – aber wie gesagt nur als Striker, d.h. ihr könnt sie bis zu fünfmal als Unterstützung für den jeweiligen Hauptkämpfer kurz in die Bresche springen lassen. So hübsch die Stages aber auch sind, so pixelig erscheinen die Moves (viele neue Posen!) und Animationen der 33 anwählbaren *KoF*-Stars – zwischen der DC- und der miserablen PS-Version (siehe Test) liegen jedoch immer noch Welten. An der Spielbarkeit mit den flüssig einzusetzenden Specials und farbenfrohen Super Specials (für diese Episode wurde der lahme Extra-Mode gecancelt) gibt's nix zu rütteln und Bouncy Mai hat von ihrer Oberweite auch nichts eingebüßt. Wenn man jedoch zuvor *Marvel vs. Capcom 2* gezockt hat, vermisst man allerdings einige Features wie Team Combos oder die jederzeitige Wechselmöglichkeit der Kämpfer schmerzlich. Die Striker werden unserer Meinung nach noch viel zu wenig in den Spielverlauf mit einbezogen – das muss im nächsten Teil noch besser werden! Erneut stark kommt dagegen der fetzige Soundtrack – hier hat SNK Capcom wie auch beim Charakter-Design noch einiges voraus. Müsst ihr euch diesen Monat für einen Import-Prügler entscheiden, würde ich mit knappem Vorsprung jedoch *Marvel vs. Capcom* empfehlen – es ist einfach spielerisch gehaltvoller. RK



▶ Die neue Volksfest-Stage protzt an allen Ecken nur so mit 3D-Animationen.



▶ Benimaru "Elektro" Nikaido erledigt seine Gegner mit einem Raikoken-Supermove.



Shortcut

- ☺ sehr schöne 3D-Backgrounds
- ☺ acht neue Striker-Charaktere
- ☺ zwei neue Stages und Intros
- ☺ NG-Pocket-Linkfähigkeit
- ☺ bester *KoF*-Soundtrack
- ☹ etwas pixelige Kämpfer
- ☹ Animationen geringfügig abgespeckt

King of Fighters '99 Evolution

2D-Beat'em-Up

■ Features

■ Hersteller: SNK
■ Testversion: Eigenimport
■ Preis: ca. 140 Mark
■ Geeignet ab: 12
■ Schwierigkeit: leicht
■ Sprachkenntnisse

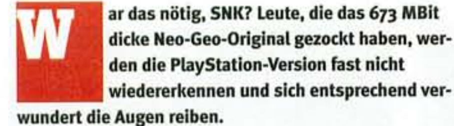
IMPORT RATING IN %
0 20 40 60 80 100

King of Fighters´99

Wo sind nur die Animationsphasen geblieben?

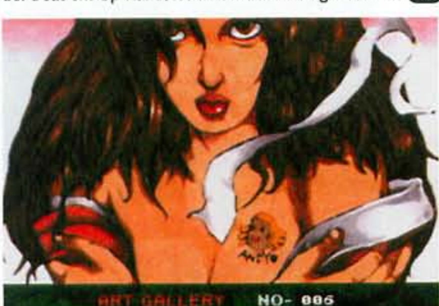


▲ Die wirklich hübschen Stages können gravierende Mängel bei Animation und Sound nicht vertuschen – die PS packt das zehn Jahre alte Neo Geo nicht!



War das nötig, SNK? Leute, die das 673 MBit dicke Neo-Geo-Original gezockt haben, werden die PlayStation-Version fast nicht wiedererkennen und sich entsprechend verwundert die Augen reiben.

Aber lasst uns erstmal zu den positiven Seiten der Konvertierung kommen: Recht nett ist die mit über 200 Bildern ausgestattete Art Gallery, in der auch Zeichnungen von wieder verworfenen Kämpfern und andere Kostümierungen von aktuellen Charakteren enthalten sind. Irgendwie überflüssig und belangloses Beiwerk dagegen die Voice Gallery, das Colorierungs-Menü und die Demo Gallery, in der ihr euch die puristischen Zwischensequenzen mit fast allen möglichen Kämpfer-Quartetten anschauen könnt. Mit den Ladezeiten (jeder Kämpfer, jedes Menü, jeder Victory-Screen, jede Zwischensequenz) konnte man ja fast schon rechnen. Aber dass die *SNK*-Stars (sechs fetzige Neuzugänge) derart hölzern agieren würden, war wirklich nicht abzusehen. Vor allem bei den Pre- und After-Fight-Posen wurde mächtig gekürzt und auch die Duelle selbst verlieren mit den Animationen auch den Großteil ihres Charmes. Dass noch dazu die Musik und sämtliche Soundeffekte und Sprachsamples blechern und dumpf klingen, legt die Vermutung nahe, dass SNK auch noch Teile des Sound-RAMS für Animationen abgezweigt hat. Diese Version besorgen sich nur Leute, die weder ein Neo Geo (CD) noch ein Dreamcast haben – ein Glanzstück der Beat'em-Up-Kunst ist's wahrlich nicht geworden. RK



▲ Netter Bonus: In der Art Gallery findet ihr Skizzen auch von unveröffentlichten SNK-Kämpfern.



▲ Die "S" links unten stehen für Striker – kurze Hilfe durch euren Special-Charakter.

Shortcut

- ☺ Art Gallery
- ☺ 32 Kämpfer & coole Backgrounds
- ☹ Ladezeiten ohne Ende
- ☹ tierisch abgespeckte Animationen
- ☹ blecherner Sound
- ☹ dumpfe Sprachsamples



King of Fighters´99
2D-Beat'em-Up

Features: CD, MC, DS

- Hersteller: SNK
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: leicht
- Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %
0 20 40 60 80 100





■ Kurz und schmerzlos: Euer Vernichtungsstrahl bahnt sich den Weg durch die Pixel-Horden.

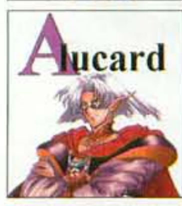
Gunbird 2

Capcom überrascht uns mit einem weiteren klassischen 2D-Shoot'em-Up auf Dreamcast.

Shortcut

- ☺ sieben funny Charaktere
- ☺ Art Gallery
- ☺ gut animierte Welten und Bosse
- ☺ abwechslungsreiches Gegner-Design
- ☹ viel zu kurz
- ☹ viele unfaire Stellen







▲ Gegen diese graziöse Smart Bomb kann selbst der dickste Boss nicht anstinken!

Im Gegensatz zum recht durchschnittlichen *Giga Wing* hat man *Gunbird 2* jedoch vom Arcade-Ballerspiel-Spezialisten Psikyo (*Strikers 1945 II*) eingekauft. Am Spieldesign hat sich aber nichts Wesentliches getan. Es wird auch hier vertikal gefeuert, bis die Rohre glühen.

Immerhin könnt ihr zu Beginn aus fünf Fantasy-Charakteren (plus zwei versteckten, u.a. Morrigan aus der *Darkstalkers*-Serie) wählen, die durch jeweils andere Waffensysteme glänzen, die ihr während des Streifzugs durch die insgesamt sieben Level genreüblich mit Power-Ups zu einem stattlichen Vernichtungsstrahl ausbauen könnt. Zusätzlich lässt sich auch eine Energie-Leiste bis zu dreifach füllen, die ihr dann entweder in eine aufgeladene Super-Attacke à la *R-Type* oder eine Vicinity-Attacke à la *Radiant Silvergun* (z.B. ein Schwertstreich) ummünzen dürft. Ihr seht schon – Psikyo hat sich ungeniert bereits bestens bekannter Gameplay-Zutaten bedient, bei denen natürlich auch die zerstörerische Smart Bomb nicht fehlen darf. Die einzelnen Stages, die ihr damit angehen dürft, sind zwar allesamt, wie auch das ganze Spiel, recht kurz, wissen aber durch folgendes Detail zu gefallen: Die ersten vier Stück werden euch stets in einer vom Charakter abhängigen Reihenfolge präsentiert, und auch die Endgegner sind per Zufall verteilt. So wird u.a. das Déjà-Vu-Erlebnis beim wiederholten Zocken etwas abgemildert und zweitens überraschen die Super-Roboter, Panzer-Gefährte, Blech-Vögel & Co. mit anderen Angriffs-Taktiken, je nachdem in welchem Level sie antreten. Continues für die immer fieser werdenden und in späteren Areas kaum noch in den Griff zu bekommenden Bomben-Teppiche habt ihr zwar unendlich zur Verfügung, ab Level fünf müsst ihr aber jedesmal wieder vom Levelanfang starten. Gegen den Frust hilft da der beliebte Zwei-Spieler-Trick: Kurz vor dem Exitus des letzten Charakters des einen Spielers drückt ihr auf dem zweiten Pad Start und ballert mit vier frischen Leben weiter. Das kann solange fortgesetzt werden, bis der Boss problemlos pulverisiert ist. Sämtliche Gegner-Sprites und Bosse wurden im Vergleich zu *Giga Wing* viel hübscher gezeichnet und animiert und verleihen *Gunbird 2* trotz relativ niedriger Auflösung einen plastischeren Look. Trotz netter Art Gallery mit allen Helden, witzigen Japano-Kitsch-Zwischensequenzen und zwei erspielbaren Charakteren besitzt *Gunbird 2* jedoch keine besondere Langzeit-Motivation. Um aus dem Holz echter Shooter-Superhits wie *Gradius* oder *Aleste* (siehe Shooter-Special) geschnitzt zu sein, hätte es ein wesentlich ausgefeilteres Gameplay verlangt. Ballerspiel-Fans dürfen trotzdem einen Blick riskieren. RK



▲ Für jeden der sieben Charaktere formieren sich die Stages und Bossgegner neu.



▲ Die Nahkampfwaffe hat Psikyo sich offenbar bei Treasures' *Radiant Silvergun* abgeschaut.



▲ Wow: Gegen diesen Beschuss haben nur noch absolute Ballerprofis eine Chance – und das auch nur mit viel Glück!

Real Arcade Feeling

■ Auch bei diesem vertikal scrollenden Shooter direkt aus der Arcade könnt ihr den vollen Spielhallen-Spaß nur dann haben, wenn ihr eure Glotze den Maßen des Automaten anpasst – sprich sie um 90 Grad auf die Seite neigt. Gerüchte behaupten jedoch, nicht alle Fernseher würden das widerspruchslos hinnehmen – wir wollen es euch jedenfalls nicht empfehlen!



Gunbird 2
2D-Shoot'em-Up
■ Features
■ Hersteller: Psikyo/Capcom
■ Testversion: Eigenimport
■ Preis: ca. 130 Mark
■ Geeignet ab: frei
■ Schwierigkeit: mittel
■ Sprachkenntnisse
IMPORT RATING IN %
0 20 40 60 80 100



▲ Erinnert irgendwie an Yoshi und Co. Das Universum, in das ihr teleportiert wurdet, setzt sich aus vielen verschiedenen "Welten" zusammen.



▲ Nach jedem Stockwerk können die gewonnenen Bonuspunkte je nach Belieben verteilt werden.



▲ Tja – Pech gehabt. Jeder, der das verdammte Buch liest, wird in diese verrückte Welt teleportiert. Dieser Typ kommt uns irgendwie bekannt vor...



Shortcut

- immer neue Dungeons dank Zufallsgenerator
- VM-Minispielchen
- ständiges "Hunger-Problem" des Helden
- repetitive Dungeons
- Held startet immer mit Level 1 in ein neues Dungeon
- miese Kameraführung

Time Stalkers

Zufallsgenerierte Dungeons, Zeitreisen und Monsterzucht – klingt interessant?



Das Abenteurer-Leben kann ja so schön sein: Man streift durch die Lande und sieht viel von der Welt, stiehlt von den Reichen und gibt den Armen, rettet bildhübsche und meistens auch willige Prinzessinnen aus den Händen grässlicher Monster, stürzt erbarmungslose Tyrannen und suhlt sich in Geld, sonnt sich in Ruhm, Ehre und den fanatischen Beifallsbekundungen der Geretteten...

Dass aber auch mal etwas ganz anders laufen kann, wird uns in *Time Stalkers* (in Japan bekannt unter dem Titel *Climax Landers*) erzählt: Nachdem Sword, so der Name des Helden, einem finsteren Ganoven in einen noch finstereren Uhren-Turm folgt, findet er im Turm zwar weniger den Verfolgten, mehr jedoch mysteriöse Räumlichkeiten und ein noch mysteriöseres Buch. Neugierig wie er ist, öffnet Sword selbiges natürlich sofort und wird unverzüglich in eine Parallel-Dimension telekatapultiert. Dort angekommen, wird er auch gleich von einem senilen alten Mann, der sich selbst Master nennt, angepöbelt und dazu aufgefordert, diese seltsame, in den Weiten des Nichts schwebende Welt vor der dunklen Bedrohung zu retten. Klingt aufregend, nicht? Nun, zumindest ist die Story noch das Aufregendste in *Time Stalkers*...

Das Spielprinzip mit den per Zufallsprinzip generierten Dungeons, die ihr von einem zentralen Punkt aus (der Stadt) eins nach dem anderen abklappern müsst, erinnert fast schon ein wenig an *Evolution* (Test in dieser Ausgabe). Und was auch schon bei *Evolution* nicht klappte (der Spaß an der ganzen Sache), das klappt bei *Time Stalkers* noch viel weniger – auch wenn einige zwar bekannte, doch ganz witzige Elemente integriert wurden. Zum ersten wäre das Einfangen von Monstern, die dann à la *Jade Cocoon* an eurer Seite kämpfen. Apropos Kämpfe: Trefft ihr auf einen der übel gelaunten Dungeon-Bewohner (laufen gut sichtbar rum), werden diese, sofern sie wirklich mies drauf sind, einen rundenbasierten Kampf initiieren – fliehen sie vor euch, könnt ihr dies mittels Buttondruck bewerkstelligen. Jede Waffe, die ihr findet oder einkauft, verfügt über verschiedene Angriffs-Techniken, die ihr, so wie auch Zaubersprüche, erst im Laufe der Zeit erlernen müsst. Nach jedem Dungeon-Stockwerk könnt ihr gewonnene Bonuspunkte auf eure Attribute (Strengh, Wisdom, Dexterity, etc.) verteilen, um euch Sword nach Belieben zu formen. Und in diesem Punkt liegt neben der schwachen grafischen Darstellung und den Mager-Sound-Effekten der dickste Hund begraben: Aufleveln und den Charakter hegen und pflegen (welcher RPGler steht denn da nicht drauf?) bringt rein gar nix – null, niente! Sobald ihr nämlich einen Dungeon wieder verlasst, werden euer Level und alle erlernten Fähigkeiten wieder auf Level 1 heruntergesetzt, und ihr müsst im nächsten Dungeon wieder von vorne beginnen. Der einzige Sinn, die ganzen Labyrinthe abzugrasen, besteht also nur darin, Items zu horten und die lahme Story weiter zu pushen – das war's. Auch die zehn VM-Spiele und das primitive Zeichenprogramm (ihr könnt eure Bilder dann in der Galerie ausstellen) machen da nicht mehr viel wett. CD



▲ Am Ende jedes Dungeons wartet wie üblich ein fetter Endgegner auf euch.



▲ Später trefft ihr auch auf andere Charaktere, die ihr jedoch immer nur einzeln (plus maximal zwei gefangene Monster) steuern könnt.



▲ Wer Glück hat, findet in den Dungeons auch ab und zu eine solche Restoration-Kammer, die eure HP und MP wieder auffüllt.



Time Stalkers

RPG

Features

- Hersteller: **Climax Entertainment**
- Testversion: **Eigenimport**
- Preis: **ca. 130 Mark**
- Geeignet ab: **frei**
- Schwierigkeit: **mittel**
- Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100







▲ Beim Magier dürft ihr euch keinen Tippfehler auf der Tastatur leisten – belegt am besten vorher einen Kurs!



▲ Im Boss-Mode könnt ihr wie beim Lightgun-Original alle Super-Mutanten mit der DC-Tastatur erledigen.



▲ Einfach zum Schießen, äähh Tippen: Die Agenten mit der Tastatur vor der Brust.

The Typing of the Dead

Der Höhepunkt der Freak-Welle in Japan: die Sekretärin-Simulation!

Shortcut

- freakige Spielidee
- Turorial Modus
- ohne Tipp-Kenntnisse keine Chance
- Spielwitz nutzt sich schnell ab
- teilweise schlecht erkennbare Buchstaben
- Worte ohne Sinn für Europäer



▲ Der Drill-Modus entspricht dem Training des Originals.

Manche Sachen gibt's, die gibt's gar nicht! Wir wollten es nach den ersten Ankündigungen eigentlich gar nicht wahrhaben und als schlechten Scherz abkanzeln, aber Sega meinte es bitterernst – die *House of the Dead 2*-Verarschung *The Typing of the Dead* ist in Japan wirklich erschienen.

Die gesamte Grafik und der Spielablauf sind 1:1 vom letztjährigen Lightgun-Shooter übernommen, der einzige Unterschied: Statt mit der geladenen Knarre wird jetzt mit der Dreamcast-Tastatur Jagd auf die Zombies gemacht. Jeder Untote hat eine wirre Ansammlung von Buchstaben vor seiner Visage, die ihr als Top-Bürokraft mit 300 Anschlägen pro Minute locker in die Tasten hämmert und ihm damit den Garaus macht. Wie, ihr könnt gar nicht Schreibmaschine schreiben und wenn, dann nur mit dem Zweifinger-Suchsystem? Dann seid ihr in *The Typing of the Dead* leider aufgeschmissen – es sei denn, ihr wollt es mit dem zwar gut gemeinten, aber völlig hirnrissigen Tutorial-Modus in mühevoller tagelanger Kleinarbeit erlernen. Das ist ungefähr genauso, wie wenn man euch eine Golfsimulation vorlegen würde, die ihr nur dann vernünftig zocken könnt, wenn ihr das Golfspielen in der Realität beherrscht. Der Otto-Normal-Spieler und Nicht-Bürohengst wird schon bei den ersten Gegnern nahezu verzweifeln. Ellenlange (acht und mehr Buchstaben) und für den deutschen Sprachgebrauch sinnlose Worte (wir sind uns nicht mal sicher, ob sie in Nippon Sinn ergeben) wollen im Stakkato-Takt eingegeben werden. Ihr schaut mit panikartigem Blick flüchtig auf den Monitor und sucht dann auf der Tastatur nach den richtigen Lettern und seid trotzdem zu langsam. Bosse verwirren weiter durch wild umherfliegende Wörter, die noch schwerer zu entziffern sind. Fakt ist jedenfalls, dass ihr mehr auf eure Tastatur als auf den Bildschirm glotzen werdet und von der Grafik nicht viel mitbekommt. *The Typing of the Dead* verspricht Arbeit, schweißnasse Hände und Hektik – alles, bloß keinen Spielspaß. Der blieb schon wenige Sekunden, nachdem wir zu Beginn in brüllendes Gelächter über die Agenten mit ihren vor der Brust hängenden Tastaturen ausgebrochen sind, auf der Strecke. Da helfen auch keine Arcade-, Original-, Drill, Boss- und was weiß ich noch für Modi mehr – die spielerische Substanz hinter *The Typing of the Dead* ist gleich Null. Man hätte es eigentlich auch als Schreibmaschinen-Lernprogramm mit Animation vermarkten können. Das aber zeugt irgendwie schon wieder von Potential für einen Kult-Titel. Wir haben aber schnell die Tastaturen wieder bei unseren Redaktions-PCs belassen und stattdessen die Lightgun aus dem Schrank geholt. RK



▲ Mikado ist ein Kinderspiel gegen *Typing of the Dead* – japanische Kauderwelsch-Worte treiben euch in die Verzweiflung.



▲ Seid ihr flink an der Tastatur und steht auf absolute Freak-Software, dann schlagt zu!



▲ Die Level ähneln denen von *HoTD2* sehr, bieten aber auch neue Areas.

The Typing of the Dead

Sekretärin-Simulation

1 → 2

Features

- Hersteller: **Sega**
- Testversion: **Eigenimport**
- Preis: **ca. 130 Mark**
- Geeignet ab: **12**
- Schwierigkeit: **hoch**
- Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100


▲ Hier eine Combo-Attacke "Feuer-Blitz": Kirby entzündet sich selbst und rennt als lebende Fackel durch die Gegend.


▲ Eine Floßfahrt, die ist lustig, eine Floßfahrt, die ist... Oft helfen euch eure Freunde über schwierige Passagen hinweg.


▲ Rechts unten werden die "eingesaugten" Fähigkeiten eingeblendet, die ihr nach Belieben untereinander kombinieren könnt.



Shortcut

- ☺ cooles "Staubsaug-Feature"
- ☺ präzise Controls
- ☺ kindliche, aber tadellose Präsentation
- ☹ für Profis zu leicht
- ☹ seichte Mucke

Hoshi no Kirby 64

Der rosarote Staubsauger auf einer Reise durchs All...

Lange hat's gedauert. Kirby wurde ja schon vor Jahren als einer der Launchtitel für Nintendo's schwarze Kiste angekündigt, jedoch aus unerklärlichen Gründen immer wieder verschoben. Und nun wohl auch komplett geändert, denn anstelle eines witzigen Fun-Racers haben wir es nun in Kirby's erstem eigenständigen N64-Game (nach dem Gastauftritt in *Super Smash Brothers*) mit einem astreinen Sidescrolling-Jump'n-Run zu tun.

Der Grund, warum der pinke Gummiball über die unterschiedlichsten Planeten-Systeme hoppelt, liegt wieder einmal in einer außerirdischen Bedrohung. Der amerikanische Titel *Kirby 64: The Crystal Shards* lässt uns schon erahnen, worum es dabei geht. Durch eine wilde Verfolgungsjagd durchs All wird der Kristall, auf dem eine kleine Fee ritt, in tausend Stücke gesprengt und quer über die Planeten von Kirby's Sonnensystem verteilt. Ihr sollt nun der Kleinen helfen, ihren Diamanten wieder zusammenzubauen, damit sie sich auf die Heimreise begeben kann. Doch auch ihre Häscher liegen nicht auf der faulen Haut und versuchen ebenfalls, sich der Bruchstücke zu bemächtigen. Obwohl die Aufmachung des Games ganz offensichtlich für ein jüngeres Publikum zugeschnitten wurde, waren wir um so überraschter über das ausgefeilte Gameplay, das auch versierte Jump'n-Runner vor den Screen fesseln wird. Der an sich primitiven Zwei-Button-Steuerung (springen und einsaugen) entlockt ihr recht bald ungeahnte Möglichkeiten. Feinde könnt ihr Kirby-Style einsaugen und diese dann wieder ausspucken, um sie gegen ihre Kumpanen zu schleudern – interessant wird's aber erst, wenn ihr die Gefangenen nicht ausspuckt, sondern hinunterschluckt. Dadurch eignet ihr euch nämlich deren Fähigkeiten an (Bombe, Feuer, Elektrizität, Boomerang, Stackeln, Eis und Felsen) und erlernt so neue Angriffsarten und Möglichkeiten, vorher unpassierbare Pfade zu betreten. Zwei Slots stehen euch für diese Fertigkeiten zur Verfügung, was bedeutet, dass ihr einen Angriff in seiner Stärke entweder verdoppeln (den gleichen Gegner zweimal assimilieren) oder aber, und das ist bei weitem interessanter, zwei verschiedene Eigenschaften verbinden könnt. Schluckt ihr z.B. einen Bomben- und einen Eis-Gegner, verwandelt sich Kirby auf Knopfdruck in einen explosiven Schneemann, Feuer und Boomerang ergeben Brandpfeile, zwei Bomben lassen Kirby (und alle Feinde in seiner Nähe) in einem riesigen Feuerwerk explodieren – der Möglichkeiten gibt es viele, und für jede Stelle im Level ist die geeignete Vorgehensweise herauszufinden. Da kommt es nicht ungelegen, dass ihr bereits gespielte Stages jederzeit wieder betreten und euch auf die Suche nach noch nicht gefundenen Kristall-Teilen machen könnt. Obwohl die gesamte Präsentation im Kiddy-Style gehalten wurde, gestalten sich die Level sehr abwechslungs- und fantasiereich und werden auch ältere Spieler (außer, ihr könnt die Glubschaugen partout nicht leiden) in ihren Bann ziehen – zumal alles fehlerfrei und detailliert rübergebracht wird. Um den ganzen Spaß abzurunden, wurde auch an die Mehr-Spieler-Freunde gedacht und noch einige Multi-Player-Mini-Games integriert. Ein durchgehend sauberes und vor allem motivierendes Game. Gratulation! CD


▲ Auf dem Rücken des zuvor befreiten Vogels geht's durch die Pyramide. Mit seinem Hammer schlägt er brüchige Wände ein.


▲ Klar, auf Endgegner müsst ihr natürlich nicht verzichten. Saugt ihre Schüsse ein und schleudert sie ihnen entgegen.




▲ Der Baum-Endgegner bereitet dank Feuer-Attacke keinerlei Probleme.


▲ Zwischen den Leveln könnt ihr euch in diesem Bonusgame hilfreiche Items erspielen.


Hoshi No Kirby 64

Jump'n Run

Features: S RP A

- Speicheroption: 256 MBit
- Hersteller: HAL Laboratories
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: leicht
- Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100







▲ Eine Smart Bomb ist oftmals die letzte Rettung im Sprite-Gewusel. Je mehr Gegner ihr in eine Combo-Explosion verstricken könnt, desto verhängnisvoller das Ergebnis für den rechts spielenden Gegner.



▲ *Twinkle Star Sprites* ist knuffig, knuddelig und spielt sich fast eher wie ein Puzzle denn einen ernst zu nehmenden Shooter. Definitiv nur was für Freaks also.



▲ Im Story-Modus ist nur ein einziger Charakter spielbar.

Twinkle Star Sprites

Nicht gerade der Titel, den wir von SNK sehnsüchtig auf DC erwartet hätten!

Da wartet die ganze Welt (O.K. – zumindest der videospielbegeisterte Teil) seit einem Jahr auf die DC-Umsetzung des Mega-Shooters *Metal Slug X* (für PS jetzt auf Mai verschoben) und was macht SNK? Sie langweilen uns mit ollen Kamellen!

Twinkle Star Sprites von ADK (kam mir persönlich sowieso immer wie die Budget-Abteilung von SNK vor – kein Spiel konnte je den Standard der *KoF*-Macher erreichen) erschien bereits 1996 auf dem Neo Geo und gilt heute als ziemlich rar und extrem teuer (zwischen 700 und 1000 Mark!) – nicht jedoch aufgrund der Spielbarkeit. Bereits '97 gab es eine Saturn-Umsetzung und lockere drei Jahre später wird es der hungrigen Dreamcast-Gemeinde erneut unverändert vorgesetzt – zumindest zu einem Budget-Preis (2.800 Yen in Japan). Der Gameplay-Ansatz zeugt jedenfalls von Innovationsbereitschaft: Spielt ihr *Twinkle Star Sprites* zum ersten Mal, werdet ihr unweigerlich Verbindungen zu einschlägigen Puzzle-Games à la *Puyo Puyo* und *Bust a Move* erkennen. Aber Moment mal – *Twinkle Star Sprites* ist doch ein Ballerspiel, richtig? Richtig! Aber das Gameplay zielt eher in Richtung Kettenreaktions-Bestrafung. Ihr spielt stets auf horizontal gesplittetem Screen entweder gegen die CPU oder einen menschlichen Gegner. Ballert so auf die Horden von putzigen Sprites, dass durch Explosionen soviele wie möglich hintereinander pulverisiert werden und schickt diese dann quasi auf die andere Seite. Das Gleiche passiert euch natürlich auch – und so geht das Ganze munter hin und her, bis einer vor lauter Gegnern den Überblick verliert und den Löffel abgibt. Als letzte Rettung fungieren noch der aufladbare Beam-Schuss (je mehr Treffer ihr landet, desto durchschlagender kann geladen werden) und die zwei Smart Bombs. Der Clou an der ganzen Sache: Irgendwie müsst ihr es schaffen, dass ihr dem Kontrahenten einen Boss-Gegner auf den Pelz jagt, der ihm so einheizt, dass die Runde euer ist. Wie das jedoch genau vonstatten geht, hat sich unserer Erkenntnis auch nach x-maligem Durchspielen entzogen. Ihr merkt schon: *Twinkle Star Sprites* ist eher ein Spiel von der chaotischen Sorte. Auf eurem Weg durch die verschiedenen Stages begleiten euch putzige Animé-Zwischensequenzen, im Puzzle-Modus könnt ihr auch eine Reihe von weiteren Charakteren mit anderen Schussmustern steuern. Grafik und Sound können jedoch nicht im entferntesten begeistern – alle anderen Dreamcast-Shooter sehen besser aus. Reizvoll ist allein das unkonventionelle Spielprinzip und das auch nur ein paar Stündchen lang. So, jetzt aber genug von der Hinhaltetaktik, SNK: Wir wollen *Metal Slug* auf DC! Wir wollen *Metal Slug* auf DC!! Wir wollen ... RK

◀ Yippieh: Wir haben es geschafft, dem Gegner einen Boss (der fette Hase) auf den Pelz zu hetzen. Hoffentlich macht er ihn fertig!

▶ Na, wer wird denn da von hinten... ein echter Perversling, dieses weiße Plüschmonster!



Shortcut

- ☺ Low-Budget-Preis
- ☺ witziges Versus-Shooter-Gameplay
- ☺ 'ne Menge verschiedener Charaktere
- ☹ Motivation hält nicht lange
- ☹ grafisch zu eintönig
- ☹ bisweilen recht chaotisch

▲ Sind alle eure Herzchen oben aufgebraucht, heißt's K.O. – K.O. heißt's aber auch nach ein paar Stunden für diesen ollen Schinken.



Twinkle Star Sprites

2D-Shoot'em-Up

- Features
- Hersteller: ADK/SNK
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel
- Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100

Arcade-Flyer

Schon gewusst: Die MVS-Versionen der Neo-Geo-Spiele werden stets mit einem Flyer ausgeliefert, auf dem die simple Arcade-Steuerung ausgewiesen ist. Hier die *Twinkle Star Sprites*-Version aus dem Jahre1996.



Guitar Freaks 2nd Remix

FREAKS ONLY!

Bemani die dreihundertfünfundzwanzigste...



◀ Kein Unterschied zum Original: Das Spielfeld gibt sich ähnlich schlicht wie der erste Teil. Im linken und rechten Viertel wird "gespielt", während in der Mitte ganz witzige Animationen eingeblendet werden.







▲ Im Gegensatz zum ersten Teil wurde der Schwierigkeitsgrad erheblich erhöht.

Es gibt wohl keine Spiele-Serie dieser Welt, die es bis jetzt auf so viele Sequels gebracht hat wie *Bemani* – und sich trotzdem noch verkauft. Dabei hat sich bei keinem einzigen Teil das Spielprinzip auch nur im Geringsten geändert – mal von den freakigen Spezial-Controllern abgesehen.

Nach diversen *Beatmania* Append-Discs und einer Fortsetzung zu *Dance Dance Revolution* steht uns nun auch noch die zweite (Mission)-Disc zum unserer Meinung nach besten Game der *Bemani*-Reihe – *Guitar Freaks* – ins Haus. Die schlichte Präsentation wurde auch beim *2nd Mix* nicht im Geringsten überarbeitet – noch immer starrt ihr im linken (im 2-Player-Mode auch im rechten) Viertel des Screens auf die Röhre, die euch die zu drückenden Tasten vorgibt, in der Mitte werden kleine Animationen eingeblendet. Was neu ist (welch ein Wunder, ist es doch das Wichtigste am Spiel – sozusagen das Gameplay), sind klarerweise die Musikstücke. Diese lehnen sich im Gegensatz zum Erstling eher an die Pop-Schiene bzw. einige Japano-Sounds an, satte Heavy-Riffs oder tieftraurige Blues-Stücke werdet ihr nun eher selten vorfinden. Wer *Guitar Freaks* noch nicht kennt, will heißen: wer seine Finger noch nicht auf der Plastik-Klampfe trainiert hat, sollte (bzw. MUSS, da die AppendDisc nur mit dem Original läuft) allerdings vorerst lieber zum ersten Teil greifen. Der Schwierigkeitsgrad wurde nämlich in diesem Sequel (wie eigentlich auch bei den *Beatmania*-Nachfolgern) um ein ganzes Eck in die Höhe geschraubt. Nur Profis werden nun auch bei den heftigeren Fünf-Sterne-Songs noch Land sehen. Wer noch immer nicht genug von der *Bemani*-Welle hat, bzw. heillos fanatischer *GF*-Freak ist, kann zugreifen – alle anderen lassen die Finger davon. CD



▶ Nach wie vor könnt ihr mit der Select-Taste den Effect in drei Stufen verändern.



▲ Ohne Original läuft leider nix. Also nicht vorschnell zu diesem Teil greifen, sondern zuerst *Guitar Freaks* besorgen.

Shortcut

- ☺ unverwüstliches Spielprinzip
- ☺ wieder einige gelungene Songs dabei
- ☹ bitte mal was Neues
- ☹ miese Grafik

Guitar Freaks 2nd Remix

Play the Music

Features: CD, MC, DS

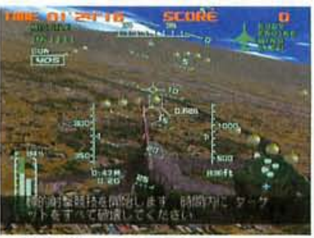
- Hersteller: Konami
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: schwer

Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %: 0 20 40 60 80 100

Aero Dancing F

Nun auch mit Raketen und MG...



▲ Bevor ihr gegen andere Kampfpiloten antreten dürft, müsst ihr euch erst im Zerballern von Ballons beweisen.



▲ Im Replay, das ihr selbst steuern könnt, analysiert ihr den vorherigen Einsatz auf eventuelle Fehler oder bestaunt einfach nur euren Flug.



▲ Bevor ihr in den Einsatz geschickt werdet, ist ein ausführliches Pilotentraining, das euch in die grundlegenden Controls einführt, zu absolvieren.



▲ Zum Training dürft ihr euch euren Lieblingsgegner sowie die "Startaufstellung" (Kopf-an-Kopf, Jagd, etc.) aussuchen.



A*ero Dancing, Aero Dancing*... Das kennen wir doch schon, oder? Ja, in der Tat hatten wir diese zivile Flugsimulation schon bei uns im Test, doch der Zusatz "F" ist's, der ein neues Spiel draus macht (oder machen soll).

Wir erinnern uns: Bei *Aero Dancing – featuring Blue Impulse* handelte es sich um einen Kunstflug-Simulator, bei dem ihr mit eurer Staffel (maximal drei Wingmen) mit den an den Maschinen montierten Rauch-Düsen möglichst schöne Figuren an den Himmel zaubern musstet. Auch der Free-Flight, wo ihr ganz ohne Vorgaben die Freiheit in der Luft genießen konntet, wusste damals zu gefallen. Wem jedoch eine rein pazifistische Flug-Sim zu langweilig ist, der kann nun mit der F(ighting)-Edition auch in den Pilotensessel von richtigen Kampf-Jets Platz nehmen. Zu Beginn eurer Karriere steht wie schon beim Vorgänger ein hartes Piloten-Training, in dem ihr lernt, exakte Manöver auszuführen. Danach schult ihr eure Geschicklichkeit beim Abballern von Ballons, bis ihr endlich auch gegen feindliche Asse antreten dürft. Im Prinzip ist vom Aufbau der Missionen bis zur realistischen Steuerung (auch wenn *Aero Dancing* bei weitem nicht mit echten Sims konkurrieren kann) alles beim Alten geblieben. Was am meisten stört, ist die fade Aufmachung. Von einem Titel der zweiten Generation hätten wir uns schon mehr erwartet als flache Bodentexturen, die nur ab und zu von einem simplen Gebäude aufgelockert werden. Auch die Einsätze laufen in der Regel recht langweilig ab, da keinerlei Hintergrund-Story besteht. Nach wie vor gut gelungen sind die Flugzeuge, die äußerst detailliert gestaltet wurden und vor allem im Replay sehr gut kommen (man kann sogar die Piloten erkennen, sieht die Spiegelungen der Wolken am Cockpit und bewundert die Kondensstreifen bei Kurven-Flügen). Weiterer Lichtblick ist der Zwei-Spieler-Modus und die Möglichkeit (zumindest in Japan) übers Netz zu spielen. Wer allerdings militärische Action auf dem DC sucht, ist bei *Air Force Delta* bei weitem besser (wenn auch nicht so realistisch in der Steuerung) aufgehoben. *Aero Dancing F* bietet einfach nix Neues, nix Aufregendes, nix Innovatives – ein unnötiges Sequel... CD



Shortcut

- ☺ schön modellierte Flugzeuge
- ☺ realistischste Steuerung auf Konsolen
- ☹ langweilige Landschafts-Grafik
- ☹ nix Neues in Bezug auf den Vorgänger
- ☹ keine Story



Aero Dancing F

Action-Flug-Sim

Features: GD, VP

- Hersteller: Sega
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel

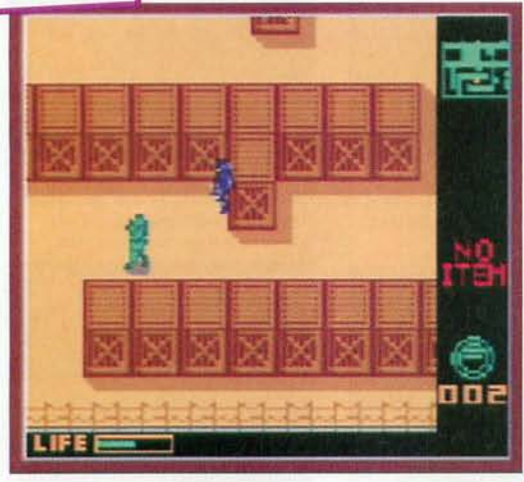
Sprachkenntnisse

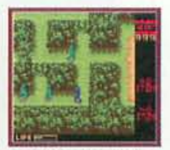
IMPORT RATING IN %: 0 20 40 60 80 100

Es war von vornherein abzusehen: Metal Gear Solid kommt ins Testlabor und verlässt es als glorreicher Champ! Get it!

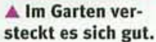
GAMEBOY SPIEL DES MONATS

Metal Gear Solid





▲ Im Garten versteckt es sich gut.



◀ MG ist nach Afrika entführt.

▼ Auch die GB-Version ist textlastig.







▲ Wie beim Original kommt ihr durch geschickte Stealth-Taktiken weitaus besser zurecht.

Metal Gear ist zurück! Sieben virtuelle Jahre nach dem monumentalen PlayStation-Einsatz wird der eiskalte Killer Solid Snake erneut von Colonel Campbell für eine hochbrisante Mission reaktiviert. Polit-Terroristen haben ein Transport-Flugzeug der US-Armee auf seinem Weg nach Südamerika gekapert und die wertvolle Fracht – den mit Nuklearwaffen bestückten Super-Kampfroboter Metal Gear – nach Afrika entführt, um ihren Unabhängigkeitsforderungen Nachdruck zu verleihen. Ihr infiltriert auch auf dem GBC nun undercover den Dschungel, Armee Camps und Lagerhallen und versucht stets unentdeckt zu bleiben. Der beliebte Codec-Funk, eine Mini-Karte am oberen Bildschirmrand, und zahlreiche vom großen 32-Bit-Vorbild übernommene Techniken wie Robben und Klopfen zum Anlocken der Gegner helfen euch dabei. Wie gehabt auch der Alarmzustand: Werdet ihr entdeckt, läuft ein Alarm-Ticker ab, während ihr von den Wachen aktiv gesucht und beschossen werdet – versteckt euch in diesem Fall am besten gut! Nett gemeint, aber unterwegs doch ein wenig nervig, ist der eingedeutschte Text-Schwall, mit dem euch das Pocket-*MGS* überfällt. Allein das Intro dauert ca. eine Viertelstunde. Ansonsten steckt fast alles drin, was man sich wünschen kann: Haufenweise Waffen, freakige Agenten-Gimmicks, 180 VR-Trainings-Missionen mit Hi-Score-Liste, ein interessanter Link-Modus und natürlich die spannende Haupt-Geschichte. Kaufen! RK



Army Men





▲ Zwei Mann in braunem Rot, Schockschwere-Not, der Sarge ist tot.

Zeit für Plastiksoldat Sarge und seine grüne Truppe, nun auch GBC-Territorium zu erobern. Ihr steuert Kunststoff-Rambo Sarge aus der Vogelperspektive durch über 25 Level, in denen ihr euch zwischendurch auch mal hinters Steuer von Panzern, Jeeps und Helicoptern klemmen dürft. Neben motorisiertem Kriegsgerät stehen euch Waffen, wie ein Flammenwerfer, eine Bazooka, eine Mortar, Granaten und Ähnliches zur Verfügung. Den Tod aus der Tiefe (Landminen) erkennt ihr mit dem entsprechenden Detektor frühzeitig. Rekruten üben vorerst auf dem Trainingsparcours. Traumhaft sind die von Sarge ständig eingeworfene Digi-Sprachsamples – muss man gehört haben! Fazit: Technisch solides Action-Spiel mit hohen Fun-Faktor. CS



F1 World GP II





▲ ... grün und los. 12 Plätze gilt es sich vorzukämpfen. Gib Gummi, Schumi!

Über den Sinn und Zweck von Rennspielen auf dem GameBoy zu diskutieren ist eigentlich müßig. Fakt ist, dass Konami mit der GBC-Umsetzung von *F1 WGP II* erst gar nicht erst versucht, dass Pocket-Rennrad neu zu erfinden. Die Optik mit einer Pseudo-3D-Strecke und der Pixeltapete als Horizont wirkt für die Hosentasche einfach unpassend – eine Top-Down-Ansicht wäre wünschenswert gewesen. Da helfen auch eine Lizenz, diverse unnützliche Einstellungen (Flügel um fünf Grad verstellen etc.) und Qualifying bzw. Grand Prix nicht viel. Ziemlicher Durchschnitt – braucht man nicht unbedingt. Pocket-Fans erfreuen sich höchstens an der offiziellen Lizenz und drehen ein paar Runden im Pixel-Ferrari. Der Rest holt sich eine F1-Sim für zu Hause. RK



Godzilla





▲ Feuriger Feueratem versus Tintenfischtinte. Hmmm, lecker...

Während dem gesamten Spiel scrollt der Bildschirm von links nach rechts, Godzilla bewegt sich automatisch mit. Kontrollieren könnt ihr lediglich seinen Blickwinkel, wodurch ihr zeitgleich die Flugbahn der Feuerprojektile bestimmt, mit denen ihr Kampfflugzeuge, Hubschrauber usw. vom Himmel holt, und sonstige menschliche Gegenwehr kontert. Neben der Feuerballattacke könnt ihr mit eurem Echsenschwanz um euch schlagen, auf den Boden stampfen und so richtig "kraftvoll zubeißen". Drückt ihr das Digi-Pad nach links, nimmt Big-G die Pfoten schützend vor den Schuppenkopf. Hauptsächlich Shooter-Fans mit Vorlieben für gigantische Bestien sollten den gut präsentierten, sieben Level umfassenden Titel mal genauer mustern. CS



Catz & Dogz





▲ Stellt euch vor, ihr müsstet ein ganzes Leben in diesem Raum leben...

Nur dass keine Missverständnisse auftreten: *Catz* und *Dogz* sind eigentlich zwei separate Spiele für je 70 DM. Die Thematik und die Aufmachung beider Module ist jedoch gleich: Ihr müsst virtuelle Katzen, respektive Hunde hegen und pflegen, mit ihnen spielen, sie füttern usw. Verschiedene Gegenstände kommen dabei zum Einsatz: Gegessen wird natürlich aus dem Futternapf, wer zum Spielen animieren möchte, lockt mit dem Wollknäul bzw. dem Knabberknochen, etc. Gewissenhafte Fürsorge schaltet mit der Zeit neue Hunde/Katzen frei, überdies können die Viecher sowie Items auch via Infrarot-Schnittstelle getauscht werden. So niedlich all das klingen mag, der Spaß-Faktor hält sich in sehr, sehr beschaulichem Rahmen. CS



Rainbow Six





▲ Zwei Rainbow-Six Spezialisten erstürmen im Alleingang eine Botschaft.

Die GB-Gurus von Crawfish haben es doch tatsächlich geschafft! Geschafft ein sehr anspruchsvolles Action-Strategiespiel vom N64 bzw. der PS auf Nintendos 8-Bit Hosenmatz zu portieren. Ihr kommandiert eine internationale Anti-Terror-Einheit, die in 16 haarigen Missionen auf Schauplätzen rund um die Welt anrücken muss. Vor jedem Einsatz recherchiert ihr in einer umfangreichen Infodatenbank, rüstet euer Team aus und erstellt umfangreiche Marschpläne. Das eigentliche Spiel gibt sich dann recht Action-geladen, der strategische Aspekt ist Hardware-bedingt natürlich nicht so ausgeprägt wie bei anderen Versionen, von ausgefuchster Gegner-KI kann nicht die Rede sein. Dennoch: abwechslungsreiche GBC-Kost mit fesselnder Story. CS



Last Blade Special



▲ Die Stages stammen vom großen NG-Vorbild.



▲ Der freakige Freddy-Krüger-Schlitzer ist der verrückteste Charakter im Spiel.



▲ Eine Reihe von Mini-Spielen lockern das Pocket-Beat'em-Up auf.

Wer will noch mal, wer hat noch nicht? Nach *King of Fighters* (zwei Teile), *Fatal Fury* (ein Teil) und *Samurai Shodown* (zwei Teile) hat es nun mit *Last Blade* das zweite Waffen-Beat'em-Up aus dem unerschöpflichen Reservoir vom Neo-Geo-König SNK erwischt. In der Pocket-Special-Edition werdet ihr alle 16 Charaktere aus beiden Arcade-Teilen finden. Zu Beginn sind jedoch nur neun anwählbar, der Rest muss in bester Punkte-Manier, wie auch die weiteren Spielmodi neben Survival, Time Attack und Versus, freigespielt werden. Ackern ist angesagt: einmal durchspielen gibt euch z.B. manchmal nicht einmal genug Punkte, um ein einziges Item aus der Gallery einkaufen zu können. Freunde des Originals werden sich über alle Stages aus *Last Blade 2* mit denselben Mini-Intros freuen, Gameplay-Fanatiker dagegen etwas die Nase rümpfen. Mit nur zwei Buttons ist ein SNK-Beat'em-Up nun mal nicht vernünftig spielbar, und die Aktionen und Special Moves auf dem Mini-Screen unterscheiden sich animationstechnisch nicht wesentlich von den anderen Pocket-Beat'em-Ups. Will heißen, wenn ihr schon einige der oben genannten Vertreter besitzt, lohnt sich *Last Blade Special* nicht unbedingt. Auch wenn das Repel-Feature (Offensiv-Block) und die unterschiedlichen Speed- und Power-Techniken mit aufs Modul gequetscht wurden. Immerhin gibt's noch einige Mini-Games zu entdecken, und die Stages präsentieren sich fast so schön wie beim Original. RK



▲ Jeden Kämpfer gibt's in Speed- und PowerVersion.



▲ Der Elefant erinnert an Dhalsims *SF*-Stage.

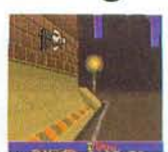


◀ Das Besondere an *LB* sind die Offensiv-Blocks.



Tony Hawk's Skateboarding





▲ Geländer, PKW, Gullideckel, Bordstein – have no fear: Augen zu und los!

Auf PlayStation und N64 eins der besten Skateboardspiele aller Zeiten, tut sich die mager designte GB-Version (wie viele Gametester hat Entwickler Natsume wohl eingestellt?) schwer, an den Ruhm der großen Vorbilder anzuknüpfen. In drei Half-Pipes vollführt ihr mit einem von 10 Skatern eurer Wahl spektakuläre, allerdings eher ärmlich animierte Tricks. Im Turniermodus werden Wettfahrten auf fünf verschiedenen, mit Rampen und Geländern gespickten Kursen entweder gegen die CPU oder einen menschlichen Rivalen veranstaltet. Legt ihr ein Kunststück aufs Parkett, unterbricht ein Screen das Spielgeschehen, nur um anzuzeigen, welcher Move genau es nun war – fast so nervig wie die Eingabe der ellenlangen Passwörter. Wenigstens wird die Musik dem recht rasanten Spielgeschehen gerecht. Alternative: das fast ein Jahrzehnt ältere *Skate or Die*! CS



Ready 2 Rumble Boxing





▲ Titanen im Ring: Nat Daddy holt zum "Unterkiefer-Verdreher" aus.

Im Gegensatz zur US-Version wird *R2R* für GBC in Deutschland nicht mit integriertem Rumble Pak ausgeliefert – schade, würde perfekt zum Namen des Spiels passen. Nun ja, die Präsentation ist dafür über alle Zweifel erhaben: Jedem der insgesamt 10 Boxer (drei davon müssen erst freigespielt werden) spendierte Entwickler Crawfish eine phantastische FMV-Intro-Sequenz, die mit ausgezeichneter Sprachausgabe eingeleitet wird. Bis auf öfter mal auftretendes Flackern ist die Grafik O.K., auch die Steuerung reagiert fix. Enttäuschend ist hingegen das Fehlen eines 2-Spieler-Modus, zumal die zwei Spielmodi Arcade und Championship (drei Schwierigkeitsgrade) kaum längerfristig motivieren. CS



Marble Madness





▲ Lautloser Anroller von rechts: Auch Umwege führen zum Ziel.

Nach *Klax* und Konsorten beehrt uns Arcade-Spezialist Midway nun auch mit einer eincolorierten Version des Geschicklichkeits-Klassikers. Das Spielziel ist simpel: Navigiert eine Murmel durch sechs isometrisch dargestellte Rampen-Labyrinthe, bevor die vorgegebene Zeit abläuft. Erreicht ihr das Levelende, wird die verbleibende Zeit mit 100 multipliziert und eurem Punktekonto gutgeschrieben. Pro Ebene führen stets mehrere Wege zum Ziel. Eine nahtlose Arcade-Konvertierung ist den Entwicklern von Digital Eclipse jedoch nicht gelungen: Der 2-Spieler-Modus fehlt völlig, die Steuerung ist für enge Passagen späterer Level nicht präzise genug, Slow-Downs plagen das Geschehen und Highscores werden nicht Batterie-gespeichert. CS



Toy Story 2





▲ Verbündete aus dem Film wurden im Spiel einfach in Feinde umfunktioniert.

In der Rolle des todesmutigen Buzz Lightyear braust ihr los, Cowboy Woody aus den Klauen eines fanatischen Spielzeugsammlers zu entreißen. Das Spiel unterteilt sich in acht reguläre Level und diverse Bonusrunden. Mit der am Arm montierten Laserwumme setzt ihr euch gegen garstiges Spielzeug zur Wehr, an bestimmten Stellen flattert ihr per Jetpack umher. Völlig verzettelt hat sich Entwickler Tiertex bei der Steuerung: Die Aktionen Rennen und Springen wurden beide auf die Taste B gelegt – eine Tortur für Einsteiger! Die Grafik ist zwar detailliert, auf GBC-System jedoch auf Grund der Abwärtskompatibilität etwas blass, Plattformen unterscheiden sich oft nicht von der Hintergrundgrafik. Wirklich nur was für eingefleischte Fans! CS

PWD
SGB ✓ GB ✓ GBC ✓
- Hersteller: Activision
- Schwierigkeit: 4-8
- Genre: Jump & Run

Grafik: ★★★★★
Sound: ★★★★★
SPIEL SPASS ★★★★★

Magical Tetris Challenge





▲ Oh-oh: Der gute Donald schwitzt wie Socke und hat nicht mal einen Punkt.

MTC trumpft gleich mit sieben verschiedenen Spielmodi auf, u.a. einer kooperativen 2-Spieler-Variante, genannt Harmony, in der z.B. eine komplette Linie nur dann verschwindet, wenn beide Spieler diese auf derselben Spielfeldhöhe im jeweils eigenen Display geformt haben (klingt zugegebenermaßen komplizierter als es ist!). Im Single-Player sind drei Tetris-Varianten von Anfang an spielbar, weitere drei können bei der sog. Tetris Münzenrallye freigespielt werden. Batterie-gestützter Speicher, Linkkabel-Unterstützung, Hilfsmarkierungen als Spielfeldhintergrund, durchdachte, blitzschnell ansprechende Steuerung, glasklare Grafik – nicht nur Tetris-Veteranen werden dieses Schmuckstück in die Arme schließen. CS



Hardware Test

Schwerpunkt diesmal: Wie baue mache meinen DC multinorm-fähig um? Hier die Antwort!

Die magische Box



■ Sehr gute Bildqualität muss nicht teuer sein. Dachte sich wohl auch Blaze und bringt für den sensationellen Preis von 49,95 DM den sog. Blaze DC-VGA Adapter auf den Markt. Etwas leichter als das Sega-Original und länglicher in der Form, bietet der DC-VGA eine Fülle an Anschlüssen. An der Vorderseiten rechts befinden sich drei Cinch-Ausgänge (2x Audio, 1x Video), links daneben ein Kippschalter, mit dem man zwischen VGA-Monitor- und TV-Signal umschaltet. Im Gegensatz zur in der letzten Ausgabe getesteten Brooklyn VGA Box lässt sich hierdurch wie beim Sega-Original der VGA-Box Trick ohne Abziehen des AV-Steckers realisieren. Zur Rückseite: Dort findet ihr neben dem VGA-Ausgang (zum Monitor) einen S-Video-Ausgang sowie einen handlichen Volumen-Regler. Sehr stark sind die zwei seitlich angebrachten 3,5 mm Klinkensteckerausgänge – alle anderen von uns getesteten VGA-Boxen haben davon jeweils nur einen. Oben schließlich die obligatorische Power-LED. Kurzum: Features, Verarbeitung und Preis – beim DC-VGA Adapter von Blaze könnt ihr bedenkenlos zugreifen! CS

Shortcut

- top Bildqualität
- super-günstig
- viele Features
- 2 Klinkensteckerausgänge

DC

Blaze DC-VGA Adaptor

- Hersteller/Vertrieb: **Blaze**
- Weblink: **www.blaze.de**
- Preis: **49,95 DM**
- Kabellänge: **16 cm**
- Verarbeitung: **Sehr Gut**
- Funktionalität: **Sehr Gut**
- Gesamturteil: **Sehr Gut**

Brett für zwei



■ Blaze neueste Stick-Kreation ist so groß, wie sein Name lang ist – 73 cm in der Länge, 22 cm in der Breite, um genau zu sein. Zwei sehr gut klickende Mikroknüppel sind mit einem guten Abstand zueinander angeordnet. Jeweils rechts daneben: acht große Feuerknöpfe, bei denen wir uns jedoch einen etwas festeren Druckpunkt gewünscht hätten. Was die Knöpfe START und SELECT angeht wäre deren Anordnung geringfügig zu bemängeln. Oft passiert es, dass der Spieler auf der rechten Seiten im Gerangel versehentlich mit der Handfläche der linken Hand ungewollt draufdrückt. Die Dual-Shockmotoren (ja, es hat welche!) arbeiten eher zurückhaltend. Trotzdem: Das durch die Gesamtform hervorgerufene Arcade-Feeling bleibt ungeschlagen. Sechs Gummifüsse und ein nicht zu verachtendes Gewicht sorgen für felsenfesten Halt, zwei Metern Kabel sind OK, Zeitlupen und Turbofeuer-Funktion arbeiten tadellos. Kleines Manko, welches wir jedoch nicht in die Wertung einfließen ließen: der TSAJ hat PS2-Kompatibilitätsprobleme, wenn man zu zweit spielt: weder *TTT* noch *SFEX3* waren zu einer vernüftigen Prügelsession zu überreden. CS

PS

Twin Shock Arcade Joystick

- Hersteller/Vertrieb: **Blaze**
- Weblink: **www.blaze.de**
- Preis: **149,95 DM**
- Kabellänge: **2*200 cm**
- Verarbeitung: **Sehr Gut**
- Funktionalität: **Gut**
- Gesamturteil: **Sehr Gut**

Shortcut

- Arcade-Feeling pur
- Dual-Shock, Slow-Mo, Turbo-Feuer
- super Joysticks
- guter Halt
- hoher Preis
- nicht richtig PS2-kompatibel



Umbau leicht gemacht

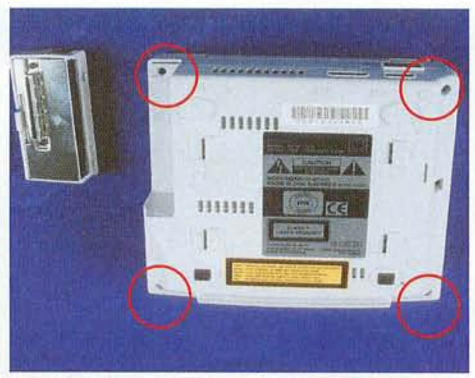
Ein Chip, ein Lötkölben, etwas Mut, und schon werden PAL-Dreamcast und NTSC-GD-ROMs die besten Freunde.

■ Natürlich vertragen sich plötzlich auch NTSC-Konsolen mit PAL-GD-ROMs. Jetzt, wo die dritte Generation der MOD-Chips da ist, war es an der Zeit, ihnen mal genauer auf den Zahn zu fühlen. Drei verschiedene MOD-Chips (MOD, eng. für Modification) schwitzten im Testlabor Blut und Wasser, nahmen sich jedoch im gegenseitigen Rennen um die Gunst des Käufers nicht viel. Vom Preis her sind sie – nimmt man den Umbau selbst vor – alle nahezu gleich teuer, lediglich der Einbau ist hie und da etwas komplizierter. Wer sich nicht traut, diesen selbst vorzunehmen, schickt das Gerät ein und bekommt es fachmännisch umgebaut zurück. Wie's selber geht, erfahrt ihr am Beispiel von dem unserer Meinung am einfachsten einzubauenden Chip, dem DCUNIMOD 4W auf der Seite rechts. Umbau hin oder her – in jedem Fall erlischt bei einem Umbau jedweder Garantieanspruch und auch wir übernehmen keine Haftung, falls das DC abraucht –alles auf eigene Gefahr! Was Kompatibilität zu Spielen angeht, gibt es den ein oder anderen Titel, der partout nicht funktionieren will bzw. gewisse Macken aufweist. So z.B. die FMV-Sequenzen bei *Tomb Raider IV* (PAL), die auf umgebauten jap. Konsolen nicht sonderlich berauschend laufen, was jedoch eher auf ein 50/60 Hz-Problem zurückzuführen ist. Zum besseren Vergleich (und aus Platzgründen) haben wir eine kleine Tabelle für euch zusammengestellt, die alle wichtigen Infos des jeweiligen Chips zusammenfasst.

Name	DCUNIMOD 4W	MOD-Chip V2.0	DC 4 Kabel MOD-Chip
Lieferumfang	Chip, Handbuch	Chip, Handbuch, Draht	Chip, vier isolierte Litzen
Anzahl der Lötstellen	4	25	4 (plus 4 am Chip)
Benötigtes Werkzeug	Kreuzschlitzschraubenzieher, Lötkolben, Lötzinn	Kreuzschlitzschraubenzieher, Lötkolben, Lötzinn, Nähnadel	Kreuzschlitzschraubenzieher, Lötkolben, Lötzinn, Isolierband, Schere, Klebeband
Landes-Konfiguration notwendig?	nein	ja	nein
unterstützt Spiele mit mehreren GDs	ja	ja	ja
Zeitaufwand für den Einbau	10 bis 30 Min.	15 bis 35 Min.	20 bis 45 Min.
benötigt Drähte/Kabel	nein	ja, einen	ja, vier
Preis ohne Umbau	69,- DM	69,99 DM	69,- DM
Preis mit Umbau	99,- DM (zzgl. Versand)	119,99 DM (zzgl. Versand)	nicht erhältlich
Bezugsquelle	GameTown Tel.: 089 – 54403481 www.game-town.de	WOLFSOFT GmbH Tel.: 02622 – 83517 www.wolfsoft.de	T.S. Videohandel Tel.: 07458 – 455132 www.hongkongfun.de
Einbau-Anleitung	ja (ausführlich)	ja (ausführlich)	ja (eher knapp)
Lieferzeit bei Umbau	2-3 Tage	3-4 Werktage	–



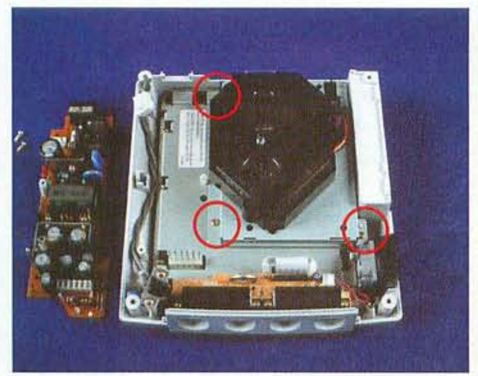
▲ Das benötigte Werkzeug: Lötkolben (nicht mehr als 300 Grad, feine Lötspitze), Lötzinn (1mm Durchmesser oder weniger) und ein Kreuzschlitzschraubenzieher. Bevor ihr loslegt: Netzstecker ziehen!!!



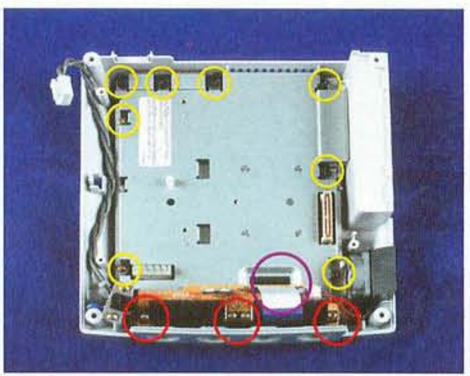
▲ Entfernt das Modem, legt die Konsole auf den Rücken und löst vorsichtig die Schrauben an den vier rot markierten Stellen, um anschließend den Gehäusedeckel öffnen zu können.



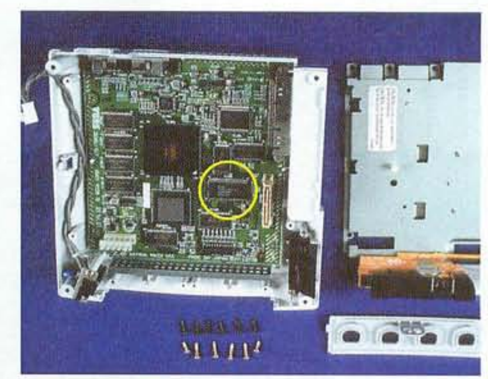
▲ Dreht die Konsole wieder um, so dass die vier Controller-Ports zu euch zeigen. Löst zuerst den weißen Netzstecker (gelber Kreis) und entfernt dann behutsam die zwei Schrauben (rot), die das Netzteil befestigen.



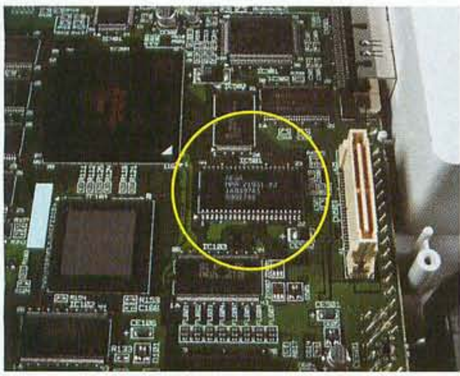
▲ Nachdem das Netzteil und der darunter liegende Plastikschutz entfernt wurden, löst ihr die drei Schrauben, mit denen das GD-ROM Laufwerk montiert ist. Nachfolgend legt ihr dieses ganz sorgsam zur Seite.



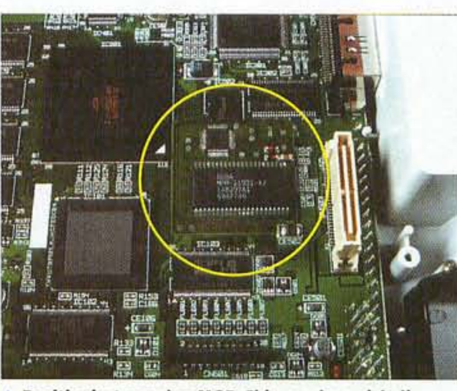
▲ Nächster Schritt: Blechverkleidung herausnehmen. Entfernt dazu die 8 gelb markierten, sowie die 4 rot markierten Schrauben der Padanschlüsse. Außerdem das Folienkabel (lila) auf der Hauptplatine ausstecken.



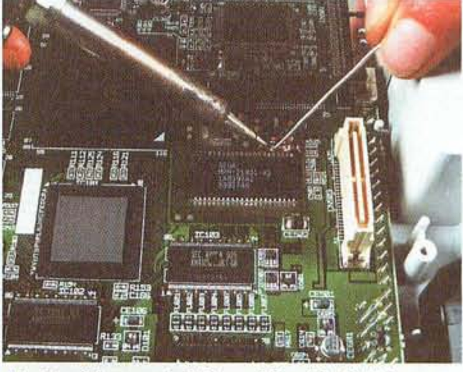
▲ Alles im Schritt zuvor demontierte achtsam beiseite legen – die Hauptplatine wird sichtbar. Sucht nun nach dem hier gelb eingekreisten 44-poligen BIOS-Baustein. Er befindet sich rechts neben CPU und Grafikchip.



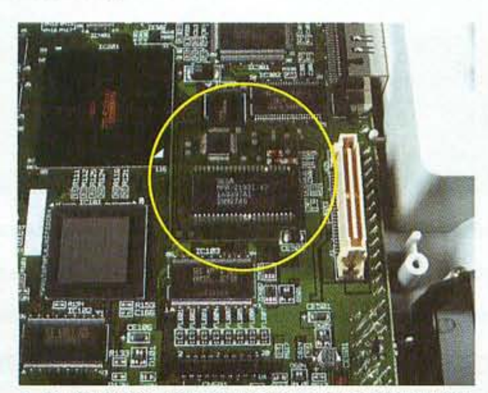
▲ Hier seht ihr den BIOS-Baustein noch einmal in einer Nahaufnahme. Er müsste die Bezeichnung SEGA MPR-XXXXXX tragen (X können in diesem Fall irgendwelche Zahlen sein).



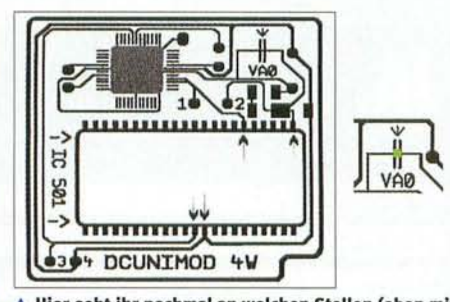
▲ Positioniert nun den MOD-Chip so, dass sich die ausgesägte Ecke rechts neben der Aufschrift DCUNIMOD 4W am unteren rechten BIOS-Fuss befindet.



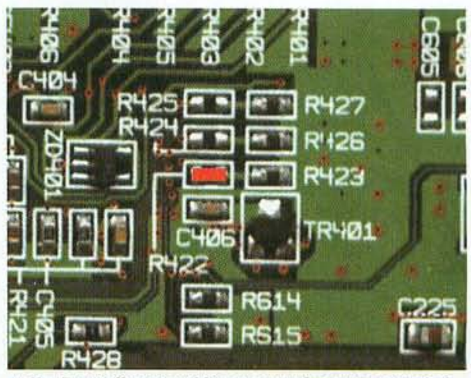
▲ Jetzt wird es ernst, Zeit zum Löten! Verbindet nun äußerst vorsichtig die vier in Abbildung A (unten Mitte!!!) markierten Punkte mit dem BIOS-Baustein.



▲ So, fast fertig. Konsole wieder zusammenbauen und einschalten. Wundert euch nicht – durch das Abklemmen der Batterie müssen Datum, Uhrzeit sowie Interneteinstellungen neu konfiguriert werden.



▲ Hier seht ihr nochmal an welchen Stellen (oben mit schwarzen Pfeilen markiert) genau gelötet werden muss. ACHTUNG: Bei älteren DC, die in der Nähe der Padanschlüsse mit VA0 gekennzeichnet sind, muss die mit einem Pfeil markierte Leiterbahn (in der kl. Abb. grün dargestellt) mit einem scharfen Messer durchtrennt werden. Ansonsten keine anderen Leiterbahnen durchtrennen!!! Bei VA1 Boards nichts ändern!!!



▲ Um Darstellungsproblemen vorzubeugen, muss bei Japan- und US-DC eine Brücke auf der DC-Hauptplatine eingelötet werden. Die Stelle nahe der Videoanschlüsse ist mit R422 (hier rot) gekennzeichnet.

Perfect Dark

Schluß mit lustig!



Special

E3-Messebericht

Preview

Alien Resurrection (PS)
Crisis Beat (PS)

Test

Perfect Dark (N64)
Colin Mc Rae Rally 2.0 (PS)
Resident Evil Code: Veronica (DC)
Rainbow Six (DC)
Star Wars Episode I Racer (DC)

Import

Power Stone 2 (DC)
Samba de Amigo (DC)

VIDEO GAMES

Colin McRae Rally 2.0 – es kommt!

kommt am 7. Juni 2000 !

Diesen Monat bei uns: Der Kampf der Trolle. Rein äußerlich scheinen sich unsere beiden Kontrahenten ja recht ähnlich zu sein. Die wahren Unterschiede werden sich aber im Härtetest herausstellen.

Juni-Fight

Hugo VS Axel "ice" B.



Character-Info

- Name: **Hugo**
- Geschlecht: **etwas männlich (ganz wenig nur)**
- Größe: **ziemlich klein**
- Herkunft: **Dänemark**
- Hobbies: **er nervt gerne**
- Typischer Ausspruch: **Oh oh – schon wieder tot...**



Character-Info

- Name: **Axel Boumalit**
- Geschlecht: **männlich**
- Größe: **ziemlich groß und noch viiiel schwerer**
- Herkunft: **multi-kulti**
- Hobbies: **Geld ausgeben**
- Typischer Ausspruch: **Ich bin pleite!**

Hugo

Rnd 1 – Vorkommen:
Lebt in einem Schneckenhaus im Trollebolle-Wald und ist manchmal (viel zu oft) in einer ziemlich dümmlichen "interaktiven" Fernsehsendung anzutreffen. **1**

Rnd 2 – Vorlieben:
Eigentlich schimpft er ja immer über die fiese Hexe Hexana, die seine Familie gefangen hält – aber wir wissen doch alle: Was sich liebt, das neckt sich... **9**

Rnd 3 – Abneigungen:
Er hat was gegen dusselige Spieler, die ihn andauernd gegen irgendwelche Schneebälle und Wände steuern und in endlos tiefe Schluchten stürzen lassen. **6**

Rnd 4 – Sex-Appeal:
Ein Adonis, ein Sex-Gott, der Traum aller Frauen. Setzt euch zwei Hörner auf, schlagt euch die Zähne raus und zieht euch die Ohren lang – glaubt uns, es wirkt! **10**

Rnd 5 – Bekanntheitsgrad:
Die Kids fliegen offensichtlich drauf. Sämtliche Hugo-Games verkaufen sich wie Seuche und auch bei der TV-Show ruft immer wieder mal wer an. Ts ts ts... **9**

Rnd 6 – Intelligenz:
Na, besonders schlau kann dieser Gartenzwerg ja wohl nicht sein. Setzt sich in einen Fernseher und lässt sich durch eine Telefon-Tastatur herumkommandieren... **1**

Rnd 7 – Zukunftsperspektive:
Wird seine Familie nie befreien und als Gartenzwerg in einem Schrebergarten enden. Oder als Bieröffner. Oder Sektkorken. Oder Maiskolben. Oder ... **4**

Rnd 8 – Erkennungsmerkmale:
Quasselt nur Blödsinn, hat ausgeschlagene Zähne, einen dicken Bierbauch und zwei Hörner. Für einen typischen Troll ganz respektabel... **8**

Rnd 9 – Kultfaktor:
Es ist tragisch: Jeder kennt ihn. Doch seien wir ehrlich: Wer kann diesen Quälgeist schon leiden? So übel, dass es fast schon wieder kultig ist. **7**

Rnd 10 – Lieblingskleidung:
Eigentlich ist dieser Typ ja ein knallharter Exhibitionist. Aufgrund des jungen Zielpublikums ist er aber vertraglich dazu verpflichtet, in der Öffentlichkeit eine Hose zu tragen. **3**

Endergebnis **58**

Axel "ice" B.

Vorkommen:
Ist meistens in irgendwelchen Biergärten oder düsteren Kneipen anzutreffen. Als lichtscheues Schattengewächs meidet er grelles Sonnenlicht. **7**

Vorlieben:
Wein, Weib und schnelle, laute Musik. Wenn's was zu feiern gibt, könnt ihr euch sicher sein, dass dieser Typ dabei ist. Fällt danach meist für einige Tage aus. **4**

Abneigungen:
Geld! Das hat er nämlich nicht. Nervt deshalb nahezu jeden Tag, dass seine Rechnungen bezahlt werden. Macht eigentlich wenig Sinn – einen Tag später ist die Kohle wieder weg. **1**

Sex-Appeal:
Seht euch doch das Photo an! Und das ist noch eines, das ihm schmeichelt. Trotzdem scheinen die Frauen auf diesen "animalischen Charme" zu fliegen. Komisch... **3**

Bekanntheitsgrad:
Außer VG-Lesern wird ihn wohl niemand auf dieser Welt kennen – ist auch besser so für diese Welt. Trotzdem: Eigentlich eine traurige Vorstellung. *schnief* ;) **1**

Intelligenz:
Ist vorhanden. Ja. Sicher. Als Meister im Tarnen und Täuschen vermag er es aber perfekt, diese vor anderen Menschen zu verbergen. Die Mitleidsmasche zieht aber. **2**

Zukunftsperspektive:
Wie in der Foto-Story der letzten Ausgabe ja zu sehen war, wird er als Bestseller-Autor in die Annalen dieser Erde eingehen. Oder er wird nur eingehen. Auf jeden Fall geht er ein. **4**

Erkennungsmerkmale:
Quasselt nur Blödsinn (Kneipentouren), hat ausgeschlagene Zähne (Kneipentouren), einen dicken Bierbauch (Kneipentouren) und die Hörner kommen sicher auch bald. **2**

Kultfaktor:
Es ist tragisch: Keiner kennt ihn. Doch seien wir ehrlich: Ihm ist das ziemlich egal. Und diese Einstellung ist doch irgendwie kultig, oder? **9**

Lieblingskleidung:
Je abgefuckter, desto besser. Abgenutzte Lederhosen, fleckige T-Shirs und Schlangenleder-Stiefel. Hauptsache, seine Mitmenschen bleiben ihm fern. **10**

Endergebnis **43**

So nun heißt es GAME OVER für *Axel* und *Hugo* kann sich rühmen der Champ des Monats zu sein.

■ Nächsten Monat erwartet euch: *ToX* vs *Godzilla*

Ausgabe 7/2000 erscheint am 7.6.00